

PC • AMIGA • MAC • CD-ROM • CD-I • 3DO • ST
GEN ERATION 4
Génération 4 • N° 69 • septembre
ARMORED FIST
e Comanche terrestre !
CES DE CHICAGO
23 PAGES DE FOLIE
• Les nouvelle machines
• Les casques virtuels
• Tous les jeu de la fin d'année
MULTIJOUEUR
24 jeux pour s'éclater à plusieurs
VFX1
5 SOLUCES COMPLÈTES
Return to Zork
Sim City 2000
Dracula Unleashed
Heimdall 2
Black Sect
INCROYABLE !
Le retour du Capitaine Blood et des Izwals...
M 4681 - 69 - 30,00 F

La gamme la



Sound Blaster Discovery CD16

Le + cool pour les plus juniors

Il faut bien commencer un jour ! Avec Sound Blaster Discovery CD16, tu démarres à fond les manettes, même si tu n'as jamais touché au multimedia. Tu captes tout et tu touches un max avec les deux titres CD top.

2913 F HT
Prix maximum conseillé
3455 TTC

CONTENU : carte audio Sound Blaster 16 ▼ lecteur CD-ROM interne ▼ hauts-parleurs ▼ 2 jeux CD : Conspiracy (VF) et Syndicate (VF).



Game Blaster CD16

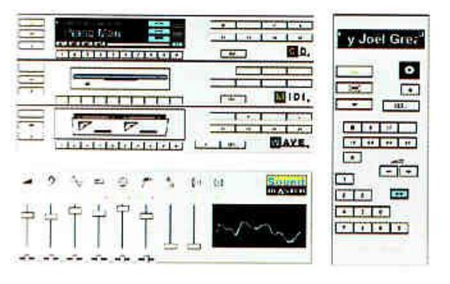
Le + décapant pour les plus destroy

Branché direct sur l'aventure, tu joues les Maksim Rukov ou les Luc Skywalker. Bref, des mega titres CD toujours au top, livrés avec les tout derniers accessoires du multimedia, dont un joystick hyper in.



CONTENU : carte audio Sound Blaster 16 ▼ lecteur de CD-ROM interne ▼ hauts-parleurs ▼ joystick ▼ 7 titres CD : Iron Helix (Manuel VF), Rebel Assault (Manuel VF), Conspiracy (VF), Syndicate (VF), Sim City 2000 (US), Lemmings (US) et Indy 500 (US).

Nouveaux logiciels avec télécommande intégrée





et les CD au



+ plus,





Sound Blaster Edutainment CD16

Le + challenge pour les plus intellos

C'est le kit parfait pour les mordus du bahut. Ben oui, il n'y a pas de honte à connaître l'auteur de La Joconde ou la date de Marignan ! D'autant que tu peux apprendre tout ça entre une petite exploration de l'hyper espace ou une grande bataille du secondaire (l'ère, pas les études !!). Encore des CD top et Voice Assist pour plus de fun.

CONTENU : carte audio Sound Blaster 16 ▼ lecteur CD-ROM interne ▼ hauts-parleurs ▼ microphone ▼ 9 titres CD : Conspiracy (VF), Syndicate (VF), Rebel Assault (Manuel VF), Speed (US), Kid Pix (VF), Scooter's Magic Castle (VF), 3D Dinosaur Adventure (US), Columbus et English in Touch (VF).

Sound Blaster AWE 32

La + techno pour les plus oufs

La toute dernière sortie des cartes audio Sound Blaster. Tu vois le style : maxi performante, hyper éclatante. Côté D.J., tu peux y aller : avec une bonne centaine d'instruments de musique et des tas d'effets sonores en mémoire, une super restitution du son CD et de la voix, tu fais ce que tu veux sur ton PC. Sans parler des titres CD du Top 50 !

Livrée avec micro haute performance



CARACTÉRISTIQUES : polyphonie 32 voix avec synthèse sonore Advanced WavEffects ™ ▼ synthétiseur E-mu 8000 ▼ circuit Advanced Signal Processor intégré ▼ téléchargement de fontes sonores SoundFont ™ ▼ 512 ko RAM, extensible à 28 Mo ▼ effets réverb, chorus et Qsound ▼ triple interface CD-ROM : Creative, Sony et Mitsumi.





Le multimedia des pros, des intellos et des affreux jojos...





REJOIGNEZ-MOI !



Disponible sur IBM PC 3.5" avec manuel en français
Version française intégrale en septembre







DES DETECTIVES PRIVES QUI NE MACHENT PAS LEURS MOTS

Sam & Max

Il fallait que j'parle, ou j'aurais tout gardé pour moi jusqu'à c'que ma tête explose !

Essayez d'imaginer la petite cervelle de Max qui éclabousse votre moniteur en 256 couleurs

Hit the Road™

LUCAS Arts

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

VERSION FRANÇAISE INTEGRALE
Disponible sur CD-ROM PC

**Une comédie policière interactive pour ceux qui préfèrent entendre les tirades de nos deux flics en peluche plutôt que de les lire !
Plus de 3 heures de dialogues délirants !**

Jouez et gagnez

*le top pour vos micros,
DES LECTEURS CD ROM
DES PACKS MULTIMÉDIA
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR
CD, PC, AG*

36 68 22 24



+

+


TÉLÉPHONEZ VITE AU

36 68 22 24

2Fr19 par minute



SOMMAIRE

Reportage Page 52

Sweet Home, Chicago

Le CES d'été se tenait peut-être plus tard que les années précédentes, mais il n'en était pas moins l'un des meilleurs depuis longtemps. De nouvelles machines, le retour en force de la micro (et surtout du CD-Rom PC) ainsi que l'arrivée des premiers casques virtuels. Un salon chargé, quoi !



p 54



Tests

Outpost

La conquête de l'espace comme thème d'un jeu de stratégie somptueusement réalisé par Sierra-On-Line et génialement écrit par des ex de la Nasa.

Kid Chaos

Magnetic Fields, les auteurs des géniaux Turbo Lotus ou des Supercars reviennent à l'assaut de l'Amiga. Kid Chaos est un jeu de plate-forme fantastique, édité par Ocean, qui rappelle vraiment Sonic, avec des tonnes de niveaux bonus originaux.



GEN 4 N° 69

Mégatest — Page 122

À plusieurs, c'est mieux !

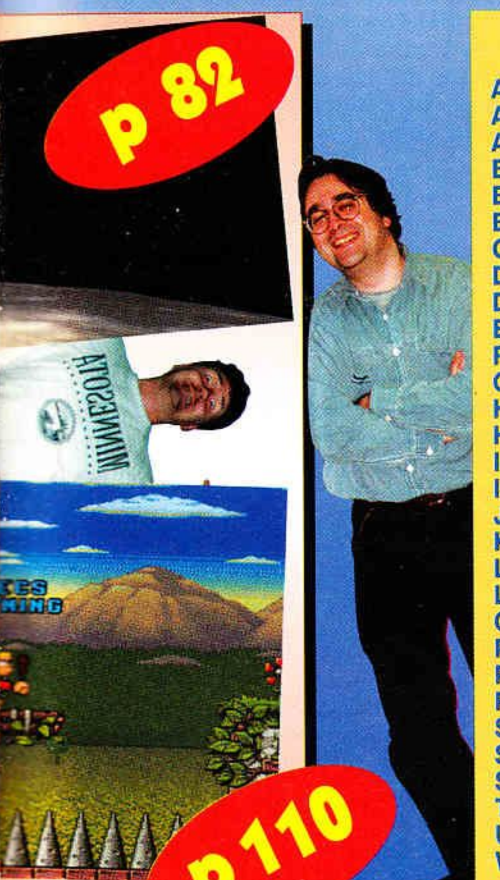
Ce mois-ci, on s'attaque aux jeux multijoueurs, et il faut dire que la rédaction a pris un vrai plaisir à tester tous les produits du genre (parfois même un peu trop, il est vrai)...





p 131

Page 76



p 82

p 110

Index des jeux testés



Le retour des micros !



Malheur à ceux qui n'ont pas crus en la micro ! Malheur à ceux qui ont pariés sur le marché des consoles et ont délaissé depuis plusieurs mois les micro-ordinateurs.

Malheur à l'Amiga, dont Commodore ne donne vraiment plus de nouvelles, et dont les jeux risquent de disparaître rapidement des rayons de nos revendeurs favoris.

Les jeux micros viennent peut-être de connaître leurs pires années. Cependant, le CES (Consumer Electronics Show) de Chicago était porteur d'une bonne nouvelle : la micro est de retour.

Et puis le phénomène s'inverse soudainement. La montée en puissance du PC et du CD-Rom PC a redonné confiance aux éditeurs... Certains avouent que l'écroulement du marché console les pousse à développer surtout sur PC. Ainsi Acclaim, plus connu pour ses Mortal Kombat et ses NBA Jam sur consoles débarque aujourd'hui en micro.

Jetez-vous sur le reportage du CES, et découvrez les merveilles qui vous attendent bientôt !

Stéphane Lavoisard

DISQUETTES GRATUITES !

Dès le mois prochain, ne manquez pas nos démos jouables exceptionnelles et gratuites. Grâce au coupon que vous trouverez en page 98. Il suffit de cocher le format désiré, d'inscrire très lisiblement vos coordonnées et vous recevrez chez vous la démo destinée à votre machine, en moins d'un mois !



AMIGA



Ruff'n Tumble

Les jeux de plate-forme sont légion. Renegade est un des maîtres en la matière. Leur prochain titre s'annonce déjà exceptionnel avec un personnage sympathique, Ruff, et des tonnes de niveaux, de bonus, de pièges, d'ennemis... La démo que nous vous proposons permet de découvrir pratiquement tout le premier niveau. Elle fonctionne aussi bien sur Amiga 500 que sur 1200. Pour la lancer, insérez la disquette dans votre lecteur et allumez votre machine. Patientez quelques secondes et appuyez sur le bouton du joystick pour jouer.

PC

Chaos Engine

Avec les nombreux retards et les tonnes de gros produits prévus pour le mois prochain, il est difficile de faire un choix si tôt. Nous pouvons déjà vous proposer une démo jouable de Chaos Engine, le célèbre jeu de Renegade. Si quelque chose de mieux nous tombe entre les mains, on avisera... Pour installer la ou les démos sur votre ordinateur, tapez <Instalac> si votre lecteur 3,5 pouces est le <A:> ou <instalbc> si c'est le <B:>.

ST



Ishar 3

Un des tous derniers produits sur ST bénéficie, grâce à Silmarils, d'une excellente version. Découvrez une démo jouable de ce jeu de rôle fabuleux. Elle est entièrement jouable à la souris, via un système d'icônes très complet. Pour lancer la démo, insérez la disquette dans le lecteur, allumez l'ordinateur et patientez une minute. Vous allez alors arriver sur l'écran de jeu. À vous de jouer !

MAC



Theme Park

Après Syndicate le mois dernier, nous espérons pouvoir vous proposer Theme Park. Dans le cas contraire, nous avons toujours sous le coude quelques DP assez exceptionnels. Insérez la disquette dans votre lecteur et lisez le fichier <lisez.moi> (grâce à Teachtext) pour savoir comment utiliser la ou les démos du mois.



DELTAROM

24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95200 Sarcelles
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36
Lundi - Vendredi 9h-12h30 14h00-18h30

L'EXPLOSION MULTIMEDIA EST LA !

PC CDROM

Ces CDROM abordent tous les domaines : Musique, image, graphisme, espace, développement, jeux, ...

16 Bits Sound Masterpiece	85 F
35000 Designer Clipart (5 vol.)	85 F
50 Windows Application	85 F
All you can play	75 F
Animation tour	85 F
Beauty of San Francisco	85 F
CICA Windows	85 F
Clipart Library	75 F
Games Galore	75 F
Hot Women Hot cars	85 F
Icon Library	85 F
Midi & Wave WorkShop	85 F
Music Box 1994	85 F
Music From Heaven	85 F
Music Toolbox	85 F
Photo Library 2	75 F
Photo Madness	75 F
Photography Teacher	85 F
Puzzle 5000	75 F
Sharing 2700 True Type Fonts	95 F
Software Collection	85 F
Sound Library (2 volumes)	85 F
Space & Astronomy	105 F
Travel To Space	85 F

3 CDROM incontournables

☒ **IMAGELIBRARY II** 85 F
1000 fichiers images GIF d'une qualité exceptionnelle classées par thèmes : animaux, oiseaux, poissons, fleurs, nature, safaris, voitures, avions, villes, playmates, filles en maillots de bain.

☒ **3D ANIMANIA** 85 F
200 fichiers d'animations FLI absolument sublimes fournis avec l'utilitaire d'animation.

☒ **GIGA GAMES** 115 F
410 Mo soit 3000 fichiers de jeux et de démos les plus récents. Des astuces et des solutions ...

SELECTION JEUX PC CDROM

MYST	360 F
MAD DOG MACCREE 2	345 F
MEGARACE	225 F
OUTPOST	295 F
THE HORDE	350 F
THEME PARK	350 F

DELTAROM vous propose de composer votre kit en commandant au choix un lecteur et/ou une carte Soundblaster et au moins un titre de la liste ci-dessous. Pour d'autres titres, n'hésitez pas à nous contacter.

7TH GUEST	175 F
CRITICAL PATH	175 F
DAY OF TENTACLE	175 F
F15 STRIKE EAGLE	140 F
INDIANA JONES	175 F
IRON HELIX	175 F
LOOM	129 F
MADDOG MACCREE	190 F
MANTIS	129 F
MEGARACE	190 F
MICROCOSM	175 F
QUANTUM GATE	175 F
REBEL ASSAULT	230 F
RETURN TO ZORK	175 F
SHADOW CASTER	175 F
ULTIMA VIII	230 F

COMPOSEZ VOTRE KIT

Lecteur CDROM PANASONIC Double Vitesse CR 562/3 B	990 F
Lecteur CDROM MITSUMI Double Vitesse FX001-D	920 F
SoundBlaster 16 Value Edition	685 F
SoundBlaster 16 ASP	1090 F

JEUX PC CDROM

BATTLE ISLE 2	349 F
BEST OF MICROPROSE	179 F
COMMANCHE + MIS. 1&2	324 F
CRITICAL PATH	365 F
DAY OF THE TENTACLE	324 F
GABRIEL KNIGHT	308 F
GREAT NAVAL BATTLES 2	293 F
HAND OF FATE	344 F
INCA 2	299 F
INDIANA JONES	289 F
INTERN. TENNIS OPEN	369 F
IRON HELIX	249 F
KING QUEST VI	199 F
MAD DOG MACCREE	275 F
SECRET WEAPONS Lutwaf.	129 F
STELLAR 7	129 F
STRIKE COMMANDER	299 F
SUPER ARCADE GAME SET	195 F
T.F.X.	350 F
UFO	265 F

PC CDROM ADULTES

101 POSITIONS (2 Vol.)	280 F
BEACH GIRL	175 F
BEST OF DIGITAL XTC	269 F
BEST OF VIVID	280 F
BLONDE JUSTICE	168 F
BUSTING OUT	210 F
CAMP DOUBLE	264 F
CREME DE LA CREME	280 F
CROWBERRY	140 F
DIGITAL SEDUCTION	269 F
DIRTY LAUNDRY	269 F
DREAM GIRL	245 F
ENDANGERED	269 F
ENJOYABLE FIGHTERS	140 F
EXPOSE	263 F
FRAT GIRL DOUBLE "D"	269 F
GIRLS DOING GIRLS	168 F
GIRLS OF VIVID (2 Vol.)	140 F
GIRLS,GIRLS,GIRLS	266 F
HENPECKING	140 F
HIDDEN OBSESSIONS	245 F
IMMORTAL DESIRES	168 F
INDISCRETION	271 F
INSATIABLE WOMEN	140 F
INTERACTIVE CALANDER	232 F
L.A. STRIPPERS	350 F
LA TRAVIATA	140 F
LEGEND OF KAMASUTRA.	210 F
MAIN STREET U.S.A.	269 F
MARRIED WOMAN	269 F
MASK	168 F
MEN'S CLUB	140 F
MOVIES FOR THE NIGHT	140 F
MYSTIQUE OF ORIENT	290 F
OBSESSIONS	175 F
ORIENTAL NIGHT (3 vol.)	140 F
PEARL MOVIE	175 F
PINK LADIES	140 F
PRETTY BABY	140 F
PRINCESS OF PERSIA	320 F
RACQUEL RELEASED	280 F
SAKURA	140 F
SEX	168 F
SEXUAL OBSESSION	269 F
SEYMORE BUTTS	360 F
SINFULLY YOURS	261 F
SURFER GIRL	267 F
SWEET SUMMER	140 F
TABOO 1994	140 F
THE COVEN	168 F
THE SWAP	168 F
TRACY I LOVE YOU	290 F
UNDER 17	140 F
WEEKEND AT ERNIES	259 F
WINNER TAKES ALL	240 F
WOMEN WHO LOVE MEN.	295 F

VIVID SAMPLER : 75 F
Le "VIVID SAMPLER" présente des extraits de la gamme VIVID : Racquel Released, Winner takes all, Sex, Mask, Blonde Justice ...

PC CDROM CULTUREL

ANIMAL SAN DIEGO ZOO	129 F
BUTTERFLIES OF THE WORLD	135 F
DEEP VOYAGE	115 F
DESERT STORM	129 F
IMPRESSIONISM & SOURCES	145 F
JAZZ	125 F
MAJESTIC PLACES	112 F
NATIONAL PARKS	135 F
OCEANS BELOW	129 F
RENAISSANCE MASTER II	156 F
VEIL OF MEDITERANEAN	85 F
WORLD ATLAS 4.0	119 F

CARTE REEL MAGIC LITE : 2380 F

La carte REEL MAGIC LITE permet la décompression MPEG pour afficher une image vidéo de qualité cinéma sur l'écran de votre PC en 30 images par seconde et en haute résolution.Le *jeu CDROM DRAGON'S LAIR* est offert avec la carte. D'autres titres au standard MPEG sont disponibles : ANIMAL KINGDOM - NEW YORK NEW YORK - VIDEO CUBE - WORLD VIEW - MPC WIZARD 2 au prix unitaire de 115 F

ENCEINTES

CP 55	2x2W	85 F
MLi 168	2x3,5W	195 F
MLi 691	2x4W	265 F
PP-12MS	2x25W	390 F
AT 75	2x80W	565 F

FlightStick : 175 F

RockFire infrarouge
1 joueur : 290 F
2 joueurs : 420 F

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95200 SARCELLES
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36

Vous pouvez reproduire le bon de commande ci-joint sur papier libre en indiquant la revue.

Nom.......................................Prénom.......................................
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire ou postal
❑ Je règle par carte bancaire N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration C.B. |_|_|_|_| ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM adultes)
SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

Port : 32 F jusqu'à 3 CDROM
+ 5 Francs pour chaque 2 CD.
60 F pour les kits et accessoires

Holiday's game over

Toutes les bonnes choses ont une fin, les vacances n'échappent pas à la règle. Après avoir passé l'année assis devant notre écran, nous avions bien besoin de ces vacances sportives pour sculpter nos corps d'athlètes... La rédaction vous souhaite une bonne rentrée.



Stéphane Lavoisard, le retour du stratège fou

Constat pénible et inquiétant : à force de contacts permanents avec des ordinateurs, Stéphane a muté. Il nous a avoué avoir contacté plus de 50 agences de voyage et calculé 612 vols en prenant en compte 18 compagnies aériennes et 26 types d'avions pour préparer son escapade de deux semaines aux États-Unis. Au final, il a passé ses vacances en Nouvelle-Guinée à jouer à Nadia, Battle Bugs et Tie Fighter, après avoir inversé son numéro de vol.



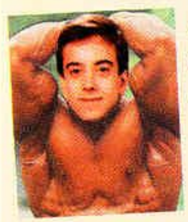
Olivier Canou, plus blanc que blanc

La question a fait le tour des rédactions : mais où a-t-il passé ses vacances ? D'après ses dires : en Espagne, mais comment le croire ? On ne rentre pas de trois semaines de vacances dans un pays réputé ensoleillé aussi blanc qu'un éclat d'albâtre. Après un interrogatoire musclé, il a avoué avoir passé l'été enfermé dans une cave humide à s'entraîner à Bomberman. Quelle pitié... il a aussi concédé quelques pauses sur Dark Legions et Battle Bugs.



Gilles Sauer, le sadique de service

C'est notre secrétaire de rédaction, un véritable bourreau des rédacteurs. Son plaisir consiste à prendre en défaut un rédacteur à la traîne ou de relever une phrase grammaticalement incorrecte pour tourner aussitôt son auteur en dérision. C'est un monstre... un vampire qui tire son énergie vitale de la peur qu'il inspire aux autres. Toutes les tentatives pour s'en débarrasser (clavier piégé, souris enduite de curare...) échouent invariablement. Affreux, affreux, affreux !



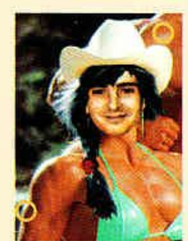
Aurélien Vachette, autant en emporte Gravis

Devant l'insistance de ses proches, Aurélien s'est décidé à consulter un psy au sujet des rêves nocturnes dans lesquels il déclare sa flamme à Gravis, sa carte son. Après quelques séances, le psy a commencé l'écriture d'un livre provisoirement intitulé : « Le complexe d'infériorité informatique » et Aurélien s'est décidé à régulariser sa situation en se mariant. En cadeau de noces, il compte offrir à sa chère Gravis : Tie Fighter et Harpoon II.



Didier Latil, quand Lupin croise Icare

Après s'être pris de passion pour le parapente, Didier voulut tuer son ennui en tentant une escapade aérienne nocturne lors de ses vacances en Bretagne. Il a fallu huit jours pour le retrouver à demi agonisant à 400 km de son point d'envol. Coincé à l'intérieur de l'Aiguille Creuse des falaises d'Étretat, il s'est occupé en chassant les mouettes au lance-pierres et en jouant à Outpost et Sensible Soccer 1.2 sur son inséparable portable.



Yann Renouard, des vacances arrosées

Après son échec au concours des Bretons saouls, Yann a profité de son séjour dans les Pyrénées pour ramener quelques bouteilles d'Espagne. Tout marcha à merveille, une seule erreur : avoir invité Didier et Stéphane à son retour. Pas une des 200 bouteilles ne survécu à la descente des deux joyeux drilles. Après avoir pleuré des heures et des heures devant les cadavres de bouteilles vides, il se console aujourd'hui en jouant à Battle Bugs et Outpost.



Michel Houng, garde à vous

Il est parti pour 10 mois de vacances. Les commandos de Vincennes lui ont préparé la couchette standard d'1,50 m de long sur 40 cm de large. Un casque posé sur un demi-centimètre de cheveux, un sac plein de briques sur le dos, il fait ses quelques 600 pompes quotidiennes. Il passe ses soirées à une fenêtre du troisième étage en train de scier les barreaux en hurlant : « Laissez-moi sortir ! » Sinon, il jouait à Banshee et Universe... tient bon !



Thierry Falcoz, mais c'est qui ce Falcoz ?

Il en fallait bien un pour garder la rédaction pendant les vacances et à défaut de berger allemand, nous avons enfermé la jeune recrue dans nos bureaux pendant un mois. Il s'est donc entraîné comme un fou à Burning Soldiers, Kid Chaos et Dark Legions, sans oublier d'acheter une console Super Nintendo pour essayer d'améliorer son jeu de jambes à Bomberman. (Ndsr : Mais qui c'est ce Falcoz ? Il a vraiment acheté une Super Nintendo... mais pour faire quoi ?)

TOP GEN

1 • Sim City 2000 (PC-AM)
2 • Doom (PC)
3 • Ultima VIII (PC)
4 • The Settlers (AM-PC)
5 • Dune 2 (AM-PC)
6 • Day of the Tentacle (PC)
7 • Hired Guns (AM)
8 • Civilization (PC)
9 • Rebel Assault (CD-Rom PC)
10 • UFO (PC-AM)

TOP RÉDAC

1 • Dark Legions (CD-Rom PC)
2 • Tie Fighter (PC)
3 • Super Bomberman (SNES)
4 • Battle Bugs (PC)
5 • Outpost (CD-Rom PC)
6 • Sensible Soccer 1.2 (AM)
7 • Theme Park (PC-AM-MAC)
8 • UFO (PC-AM)
9 • Al Qadim (PC)
10 • Shockwave (3DO)

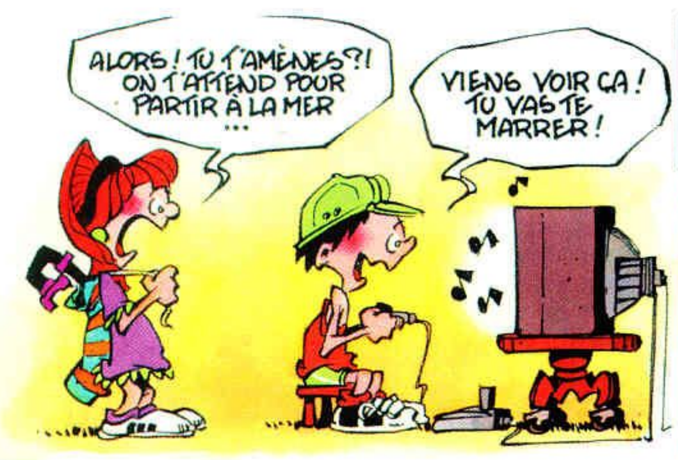
TOP PREVIEWS

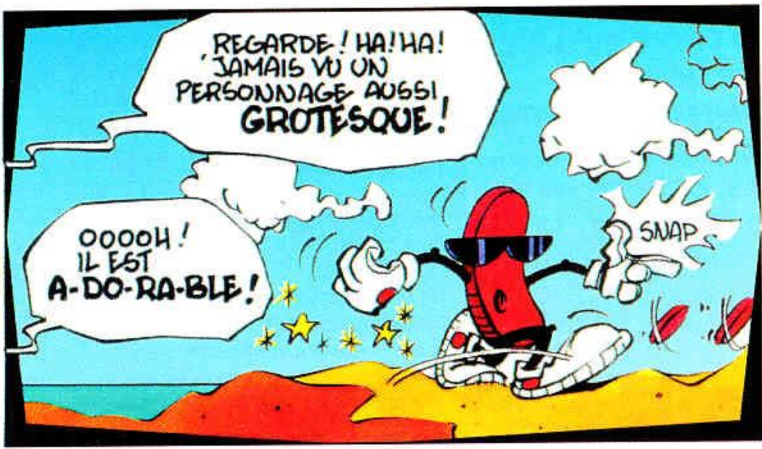
1 • Lands of Lore 2 (CD-Rom PC)
2 • Under a Killing Moon (CD-Rom PC)
3 • Colonization (PC)
4 • Dragon Lore (CD-Rom PC)
5 • LBA (CD-Rom PC)
6 • WC3 (CD-Rom PC)
7 • Estatica (CD-Rom PC)
8 • System Shock (PC)
9 • Phantasmagoria (CD-Rom PC)
10 • World of Sensible Soccer (AM)



Cool Spot

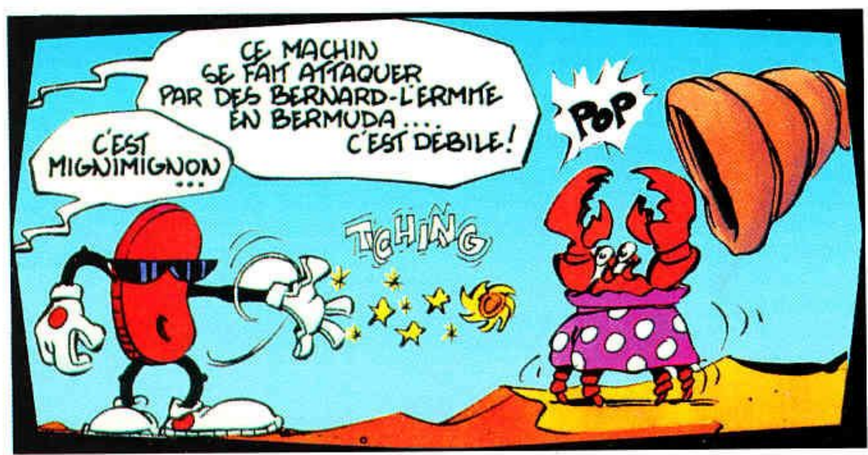
par MIDAM



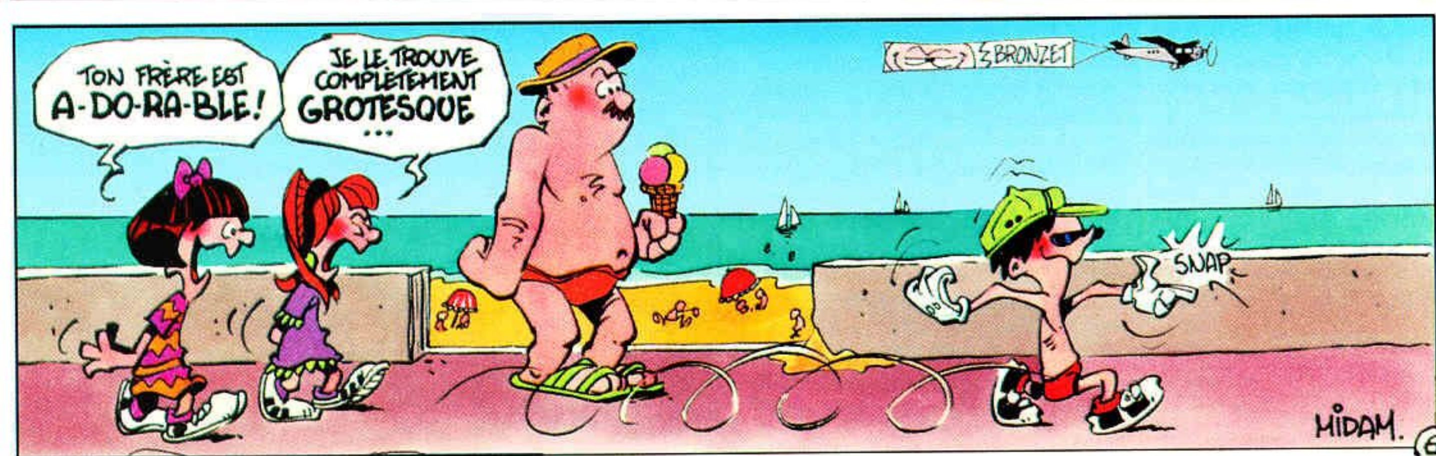




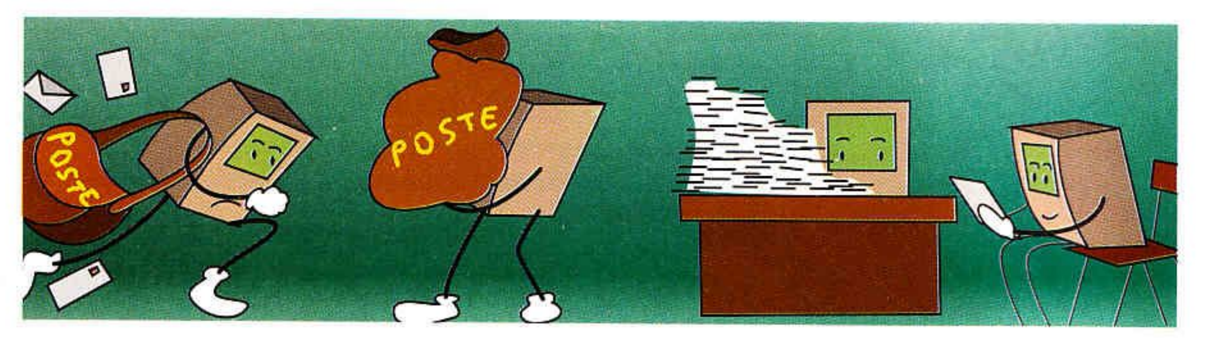




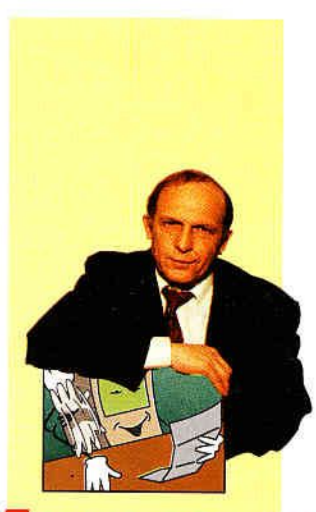




Nous voilà de retour après deux mois à farnienter au soleil. Pendant ce temps, je constate que vous n'avez pas chômé : c'est à croire qu'il n'y a rien à faire sur les plages à part nous écrire. De toutes façons, ça fait vraiment plaisir.



Morceaux choisis



● « Manic Minor version CPC 464 a-t-il enfin été édité sur CD-Rom ? »
Le Teignard – en voilà un qui est encore avec ses jeux Amstrad. Tu sais, je suis persuadé que la majorité des PCistes ne connaissent pas ce jeu (une honte !)...

● « Serait-il possible d'avoir des jeux Neo Geo sur A1200 ou autre ? »
Le Teignard – attends mon vieux ! Tu rigoles ou quoi ? Pourquoi pas des jeux d'arcade sur ZX81.

● « J'habite loin et il n'y a pas de revendeur de consoles à côté de chez moi. Est-ce que vous pourriez m'en envoyez une que vous avez en trop... merci. »
Le Teignard– vous voulez qu'on vous l'enveloppe ?

Questions en tous genres

Salut *Gen4*,
Je vous écris pour vous poser quelques questions qui je l'espère seront publiées (ndlr : Y'a qu'à demander).
1 • Que pensez-vous de la Jaguar ?
2 • Savez-vous quand sortira Alien vs Predator ?
3 • Combien coûtera la PS-X de Sony et la Saturn de Sega ?
4 • Quand sortira le lecteur CD-Rom de la Jaguar ? Quelles sont ses caractéristiques et son prix ?
5 • Quelle est la meilleure machine ?
6 • Comment se fait-il que certains revendeurs vendent des machines presque au double de leur prix ?
7 • C'est pour quand et à quel prix le PC Power PC ?
Merci et sûrement à bientôt... (Laurent, Val-de-Marne)

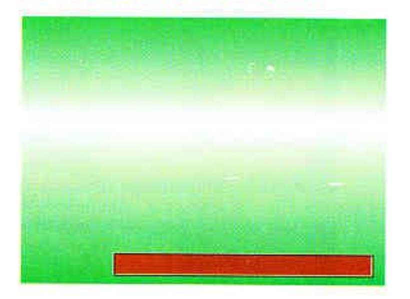
Salut Laurent,
Ton vœu est exaucé et voici toutes tes réponses.
1 • La machine possède d'excellentes capacités que certains pensent supérieures à la 3DO. Le problème ne réside pas dans la qualité de la machine mais plutôt dans le suivi de la marque Atari et des éditeurs. Pour l'instant, on attend encore les gros titres. Si tu veux l'acheter, je te conseille d'attendre la sortie officielle.
2 • Ce jeu est sans cesse reporté : nous n'essayons même plus de prévoir sa date de sortie.
3 • Les deux constructeurs veulent le prix au plus bas. Disons que les premières rumeurs font état d'un prix autour de 2 500 à 3 000 F pour les deux.
4 • Au moment où j'écris ces lignes, nous n'avons pas d'infos sur le lecteur. Donc patience.... (ndlr : jetez un coup d'œil sur l'article qui concerne la conférence de presse d'Atari en page 30).
5 • La meilleure machine ? Ben... La 3DO, la Jaguar, la CD32, la CD-I... Bref, toutes sont excellentes. Maintenant, en terme de softs, disons que pour l'instant la CD-I propose trop peu de jeux intéressants ; la CD32 souffre d'une logithèque trop issue de l'Amiga et de l'incertitude de l'avenir de Commodore ; la Jaguar a encore trop peu de softs même si les annonces se suivent constamment. La 3DO, même si elle ne croule pas encore sous les softs, semble tout de même se détacher du lot.
6 • C'est une loi économique : quand il y a rareté, les prix grimpent. Donc, si tu veux parler de la 3DO sache que, puisqu'il n'y a pas d'importateur officiel, les revendeurs font de l'import parallèle. Comme la demande existe, ils n'hésitent pas à monter les prix.
7 • Le Power PC fabriqué par IBM ne devrait plus tarder, mais là encore nous n'avons pas trop d'infos dessus. À mon avis, cela ne sera pas donné. Ça ne devrait pas être un prix inférieur à 10 000 F, c'est sûr. ■

Encore des questions

Salut *Gen4*,
Je vous félicite pour votre magazine : il est tout simplement génial ! C'est pourquoi je passe directement aux questions :
1 • Où peut-on acheter un câble pour relier deux A500 dans une même pièce ?
2 • Une extension mémoire 1 Mo A500+ peut-elle fonctionner sur un A500 ?
3 • L'A1200 m'intéresse beaucoup mais, à votre avis, y aura-t-il suffisamment de jeux pour cette machine ?
Bon courage à toute l'équipe et merci d'avance. (Dossin Simon, Fanjeaux)

Salut Simon,
1 • Le câble que tu évoques s'appelle un câble série ou encore un câble null modem. Tu dois pouvoir le trouver dans n'importe quel magasin informatique. (ndlr : voir le dossier sur les jeux en réseau, page 122)
2 • L'extension mémoire ne devrait pas poser de problèmes mais, à mon avis, évite cette configuration. Spécifie bien à ton revendeur que tu as un A500.
3 • L'avenir de l'A1200 dépend beaucoup du repreneur de Commodore. On ne sait pas ce qu'ils veulent en faire. Si tu regardes les plannings, tu peux constater que beaucoup de jeux prévus pour Noël sortent d'abord sur A1200 et CD32 plutôt que sur A500. Voilà pour tes questions et à la prochaine. ■

Doux rêveur



Salut à toi grand *Génération 4*,
Pouvez-vous m'éclairer sur certains points :
1 • Y aura-t-il une carte pour avoir des jeux 3DO sur l'A1200 ?
2 • Quelle configuration faut-il pour pouvoir créer un jeu sur Amiga : les ac-

Mise au point

Le lecteur : « ... Vous avez signalé qu'Heimdall 2 est installable sur disque dur alors que votre confrère dit le contraire. Qui croire ? Allons voir le test dans un magazine anglais. Réponse : Heimdall 2 n'est pas installable sur disque dur. Alors, c'est quoi votre métier ? Renseigner les lecteurs ou dire n'importe quoi ? Incompétents ! »
Le Teignard : (Ceci est une partie de lettre entièrement dans ce cru) Sérieusement, si tu crois faire preuve d'intelligence avec des termes pareils, surtout sans avoir vérifié tes dires laisse tomber. Heimdall 2 est bien installable et ce sans aucun problème. Tu détestes Gen4 et c'est ton droit. Évite cependant de trop idolâtrer les autres car la majorité ne donne pas forcément la vérité : notre « confrère » et le canard anglais se sont plantés (et il ne sont pas les seuls). Errare humanum est...

Demandez les anciens numéros !

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous demander de quelle manière se procurer les anciens numéros de *Génération 4*. Cela se fait uniquement par le Minitel, 3615 GEN4. Tapez « *VPC » (vente par correspondance) et choisissez « Anciens numéros de *Gen4* ». Et voilà ! Si vous n'avez pas de Minitel, je vous rappelle qu'il est absolument interdit d'utiliser celui du boulot même si ça ne vous coûte pas un rond (enfin, vous faites comme vous voulez). Si vous êtes trop jeune pour avoir un Minitel et pour travailler, demandez à vos parents. Vous faites d'une pierre deux coups : vous n'avez rien à faire mais, en plus, vous ne payez pas… Idéal, non ?

cessoires nécessaires et à quel prix ?
3 • Est-ce que les jeux Virtua Racing et Virtua Fighters peuvent être adaptés sur A1200 ou A3000 ?
4 • Existe-t-il un utilitaire semblable à 3D Studio sur Amiga ? Si oui, lequel ?
(Lefebvre Fabien, Belgique)

Cher ami,
1 • Non : ça m'étonnerait beaucoup compte tenu du fait que le 1200 n'a pas de lecteur CD.
2 • La plus grosse possible. Bref, plein de mémoire, de disque dur et des tas d'accessoires nécessaires mais pas obligatoires. Ce serait trop long à t'expliquer…
3 • En aucun cas, la puissance nécessaire est colossale et même l'A4000 ne le pourrait pas.
4 • Oui, des softs comme Real 3D, Caligari 24, Imagine ou le célèbre Lightwave utilisé par Spielberg pour ses séries TV. Tous ces softs sont à moins de 5 000 F mais nécessitent de grosses configurations. J'espère que ces réponses te seront utiles ■

Enquête sur la 3DO

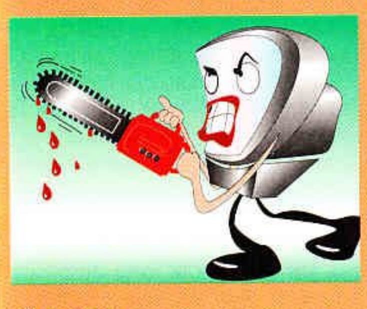
Salut *Gen4*,
Je voudrais vous poser trois questions sur la 3DO.
1 • Quels problèmes je risque de rencontrer si j'achète une 3DO version NTSC ?
2 • Ces jeux sont-ils en préparation ou prévus sur 3DO : Dragon's Tale, Under a Killing Moon, Bioforge, Lands of Lore 2, Lost Eden ?
3 • Est-il vrai que le scrolling et les animations sont ralentis sur 3DO ? (Benway, Belgique)

Salut,
Voici les réponses à tes questions.
1 • Les problèmes seront multiples. Ainsi, il te faudra avoir un transformateur 110/220 V. Sauf si ta télé est aussi en NTSC, il te faudra encore un transcodeur car en Belgique c'est le Pal qui domine (attention, il existe plusieurs sortes de NTSC). Bref, méfie-toi de tout ça. Et je te conseille plutôt d'attendre une sortie officielle.
2 • Dragon's Tale, oui ; Under a Killing Moon, pas à notre connaissance ; Bioforge, prévu ; Lands of Lore 2, pas à notre connaissance ; et Lost Eden, oui.
3 • Curieuse ta question… Compte tenu des capacités de la machine, je ne vois pas pourquoi on aurait des ralentissements. Cependant, il est vrai que sur ce point les softs actuels sont assez lamentables, surtout pour Doctor Hauser. Voilà et bon jeu. ■

Vos réactions sur le 3615 GEN4

Si vous souhaitez réagir aux articles et aux tests parus dans *Génération 4*, n'hésitez pas un instant : branchez votre Minitel sur le 3615 GEN4 et tapez *REV pour accéder à la revue de presse. Les réactions les plus intéressantes seront reprises dans le courrier… ■

Le fou furieux du mois



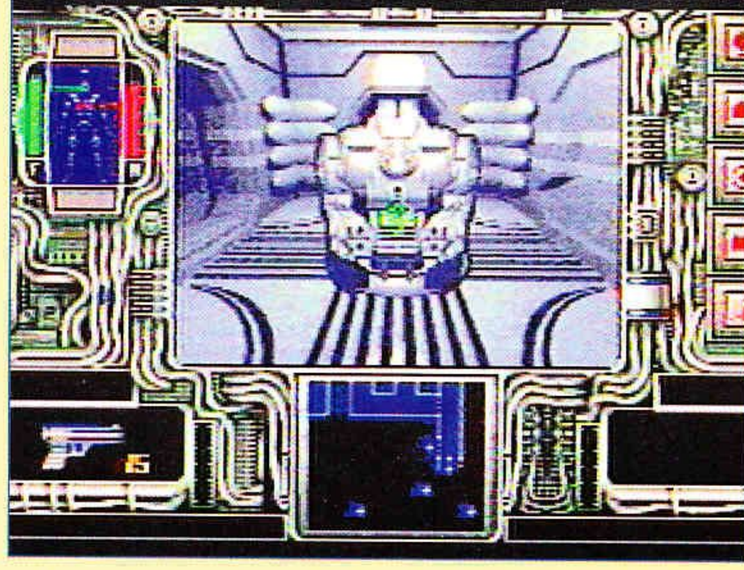
Salut *Gen4*,
Je vous écris pour réagir aux tests 3DO du numéro 67 (Ultraman et Tetsujin). Je suis entièrement d'accord avec le fait que de tels softs n'ont rien à faire sur cette bécane. Personnellement, je pense même que vous n'auriez pas dû les tester. Pourtant, c'est bel et bien vous qui nous avez bassiné avec dans les précédents numéros. […] Ce qui me met hors de moi, c'est que le testeur de Tetsujin insiste lourdement sur les deux flops 3DO du mois. La 3DO dispose de quarante jeux aux États-Unis. Deux daubes… c'est plutôt honnête.
Et puis, prenons l'exemple du jeu Jaguar : Tempest 2000. Il est crédité par Tommy d'un 89 % ! Je ne suis absolument pas d'accord. Ce jeu est surnoté et ne justifie aucunement l'emploi de la 64 bits. Il y a du favoritisme dans l'air ! Tempest ? Aucun intérêt comme tous les jeux Jaguar qui sont sortis jusqu'à présent d'ailleurs. Autre exemple ? Dans le numéro 63, D-Generation sur CD32 se voit attribuer un colossal 70 %. Nul ! Comme la majorité des jeux CD32 édités à ce jour.
Vous nous signalez en outre que Big C projette de sortir une nouvelle console architecturée autour du tout nouveau AAA. Pourquoi faire ? Ils sont incapables de nous sortir des jeux acceptables en 32 bits. Par contre, toujours dans le 63, l'excellent Escape from Monster Manor se voit descendre en flammes avec un pauvre 68 % ! Je me demande si vous l'avez réellement testé. Pour le mec qui l'a testé c'est juste un jeu « aladoum » de plus ! Bollocks ! Alors, sans rancune mais revoyez vos sources.
Le Geignard

Cher confrère,
Compte tenu de ta lettre, j'ai préféré laisser Michel te répondre directement. Elle le concerne en premier lieu, c'est le testeur en question : « Je dois avouer que ta lettre m'a laissé assez pantois. Tu nous soupçonnes d'être anti-3DO, mais il faut savoir tout de même qu'Olivier et Stéphane sont des fans de la 3DO. Ils n'hésitent pas d'ailleurs à coller un direct à tous ceux qui osent en dire du mal. Cependant, Escape a été testé par Olivier et je peux assurer qu'il a réellement été très déçu. Voyons maintenant ta lettre dans le détail.
Concernant Tetsujin et Ultraman, j'ai été vraiment impressionné par leur médiocrité. Tu nous dis de ne pas tester les daubes mais crois-tu que nous faisons avec les micros et autres consoles ? Le but d'un journal est d'informer au mieux : il ne faut pas se voiler la face, même si la 3DO est une excellente machine (ce dont je ne doute pas), il y aura aussi des daubes. En parlant de daubes, retrouve le test de Thierry sur Jurassic Interactive dans le numéro 68.
À propos de la notation de Tempest 2000 et de D-Generation, cela ouvre un débat qui bat d'ailleurs son plein à la rédac : Doit-on mettre en avant l'intérêt ou la réalisation du jeu ? Personnellement, je suis pour l'intérêt du jeu. Les softs avec des tas de scènes cinématiques et autres « bidules » en images de synthèse me désolent. En général, cela dissimule un jeu d'un intérêt des plus pauvres. Je ne dis pas que la bonne combinaison n'existe pas, mais dans l'ensemble c'est plutôt rare. Tommy a donc noté Tempest 2000 pour l'intérêt et la jouabilité. Ça ne t'énerve pas d'acheter un CD 500 balles pour voir beaucoup plus de démos que de jeu ? Moi, oui…
Ta réflexion sur la CD32, suivie de celle concernant Commodore, me laisse à penser que tu es un anti-Commodore (c'était franchement pas trop difficile. En fait, je suis tout à fait d'accord avec toi en ce qui concerne la non-utilisation des capacités de la machine ; cependant, il y a des jeux qui ont fait toutes leurs preuves et qui ont plu à un max de joueurs dont nous sommes. Au sujet d'une éventuelle CD64, je ne m'avancerais pas autant que toi. Dans le milieu informatique, les surprises tombent tous les jours dans un sens comme dans l'autre.
Je me demande si je ne suis pas capable de faire un portrait de toi : possesseur de 3DO et amoureux de sa machine. Pour se rassurer, tu casse les autres machines. Plus attiré par les beaux graphismes et les jolis sons plutôt que par l'intérêt du jeu. Tu penses que la qualité d'une machine et des jeux dépendent du chiffre qui précède le mot « bits » ainsi que par la présence ou non de textures mapping, des rotations et autres effets en hard, etc. Désolé de ne pas te brosser dans le sens su poil, mais ta lettre m'a un peu obligé. Allez, sans rancune mais si tu veux en discuter avec moi, téléphone à la rédaction »
Ndlr : ces quelques lignes n'engagent que Michel à propos d'un débat qui divise la rédaction. Ce dernier, ainsi que Thierry, sont des fanatiques de l'Amiga. Ils nous ressortent souvent des arguments de ce style. Du genre : « Ce n'est pas parce que la 3DO peut faire du texture mapping en temps réel… que c'est un support CD… qu'elle est bien… » On a beau leur expliquer qu'effectivement ce n'est pas la machine en elle-même qui fait la qualité d'un jeu, mais que c'est la puissance de la machine qui ouvre des perspectives encourageantes : il ne veulent pas en démordre. N'hésitez surtout pas à profiter du courrier du Teignard pour leur écrire et les asticoter à ce sujet, ça nous fait toujours plaisir de les voir baver de rage… ■



Psygnosis : la renaissance

Après plusieurs mois de confusion, les choses commencent à se tasser chez Psygnosis/Sony. La nouvelle politique semble assez clairement établie et la liste des produits annoncés s'allonge tous les mois...



Ce géant du marché ludique va se concentrer essentiellement sur trois fronts, en abordant de façon exhaustive le domaine des jeux : arcade, aventure et jeu de rôle... Outre quelques titres sur les consoles classiques, sur lesquelles nous ne nous étendrons pas, c'est la future machine de Sony (la Play Station) qui est au centre de nombreux développements ultrasecrets.

D'ici la fin d'année, nous serons en mesure de vous communiquer des informations plus précises sur ce monstre ! Vous l'avez aussi peut-être déjà compris, les derniers produits Amiga sont en développement, mais ce marché devrait être rapidement abandonné au profit de nouvelles machines ou de secteurs plus porteurs. Quant au Mac, il n'est pas vraiment supporté non plus pour l'instant. C'est donc le PC, et plus spécialement le marché du CD-Rom, qui bénéficie à l'heure actuelle de toute l'attention de Psygnosis. Après les superbes images réalisées pour Microcosm, la suite du produit autrefois appelé Megamorph (et désormais nommé **Damnesia**) est annoncée sur CD-Rom PC avant la fin de l'année. La jouabilité est nettement plus étudiée, les scènes se passent aussi bien en extérieur qu'en intérieur et l'ensemble s'annonce comme nettement plus intéressant. **Novastorm**, ex-Scavenger 4, un autre produit utilisant les techniques découvertes lors du développement de Microcosm, sera lui aussi un shoot'em up. Là encore, la jouabilité a été grandement améliorée. Les quelques nouvelles images que nous vous présentons devraient suffire à vous en convaincre ! Il est prévu sur CD-Rom PC et CD32.

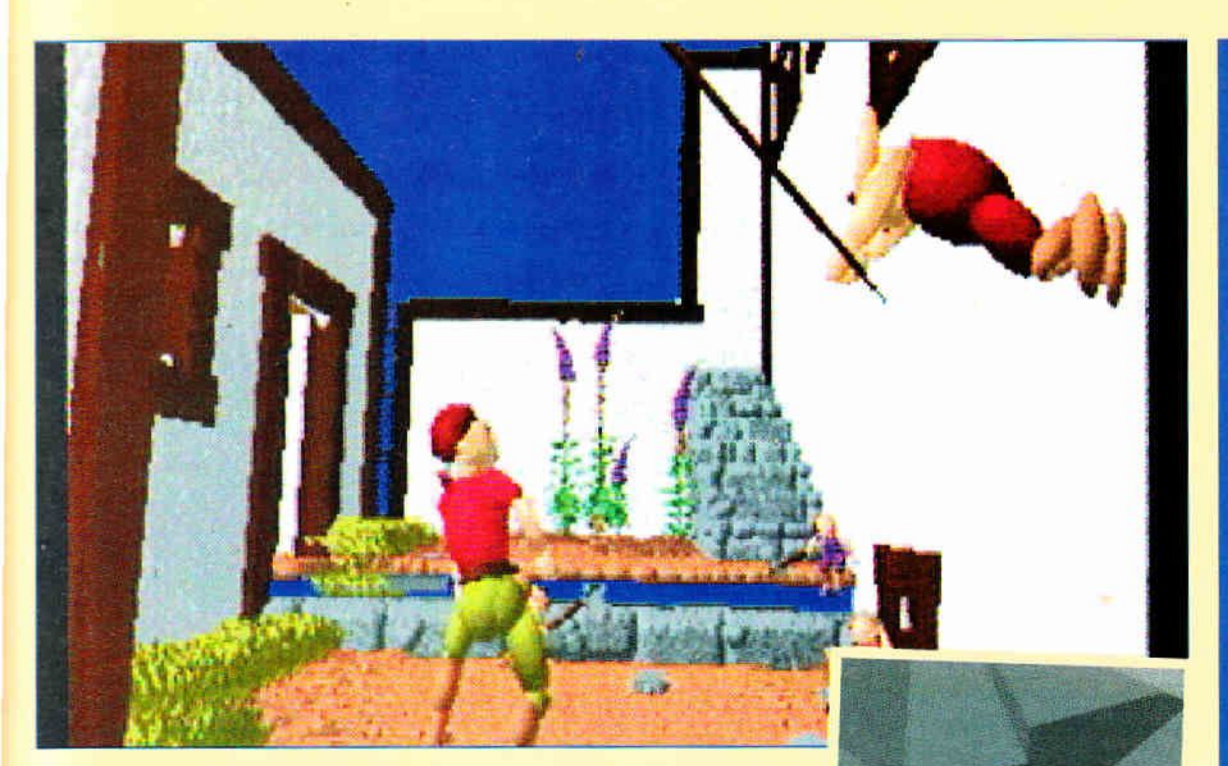
Pour les fans d'aventure sur PC, Psygnosis prépare **Innocent 2** et surtout **Discworld**, inspiré des œuvres littéraires célèbres et délirantes de Terry Pratchett. Au niveau des jeux de rôle, l'ex-Ring World nous narguera les neurones en fin d'année, sous le nom **The Nibelung Ring**, grâce aux talents mondialement reconnus de Mike Singleton, avec un jeu se déroulant dans un monde vivant en temps réel sur PC. Un des points forts du produit sera sûrement la bande musicale : il ne s'agit ni plus ni moins de l'opéra de Richard Wagner !

Des Lemmings en 3D

Pour les fans d'arcade enfin : divers jeux tels que **Magician Castle**, **Zonked**, **Evil in Chaybore**, **G2** et **Flint** sont prévus dans les quelques mois à venir sur PC et Amiga. Quand aux **Lemmings**, ils sont en train de préparer leur retour sous une forme originale. Ils devrait en effet s'agir de quatre petits produits indépendants, comportant chacun une trentaine de niveaux, devant sortir tous les deux mois environ à un prix largement inférieur à celui d'un jeu normal. N'oublions pas non plus le projet de Lemmings en 3D que l'on aimerait vraiment voir plus en détails. ■



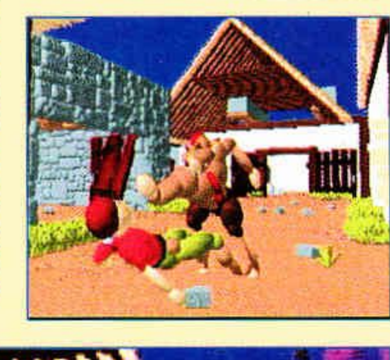




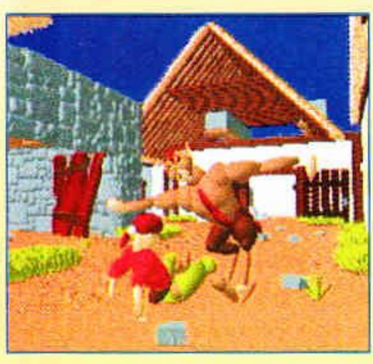
L'extase de Psygnosis

Ecstatica • aventure • Psygnosis • CD-Rom PC • fin 94

Une surprise de taille nous attendait encore chez Psygnosis, avec un incroyable produit du nom d'Ecstatica. Un peu comme Another World, nous devons ce jeu à un programmeur de génie, Andrew Spencer. Depuis cinq ans, il travaille sur des routines d'animations de personnages. Il s'est associé à un graphiste/animateur (français s'il vous plait !) pour arriver à finaliser le jeu d'ici la fin d'année. Le résultat est tout simplement merveilleux, avec des personnages modélisés de grande taille et un produit qui s'annonce clairement comme le grand rival de jeux annoncés tels que Little Big Adventure ou Alone 3 ! On retrouve un héros évoluant librement dans des lieux constitués d'écrans fixes, sous des angles de vues variés. Il est incroyable de voir le héros sauter de son cheval, attendre en tapant du pied, ramasser un objet, trébucher sur une pierre... En fait, grâce au travail de titan réalisé par son auteur, il est très facile de rajouter de nouvelles scènes ou de nouvelles animations réalistes. Pour ne rien gâcher, le jeu offre un interface très intuitive et surtout un humour décapant qui, associé aux animations, plonge le joueur dans des crises de fous rires totalement incontrôlables ! ■









Comment ça marche ?

How Multimédia Computers Work • The Software Toolworks • CD-Rom PC • disponible

Voici une utilisation judicieuse du support laser, avec une encyclopédie indispensable sur le fonctionnement d'un ordinateur. Vous pensez connaître à fond votre bécane, mais savez-vous vraiment comment est architecturé un processeur de 486 ? Comment fonctionne une carte fax/modem ? Vous y trouverez de nombreux schémas et animations vous présentant tous les périphériques d'un micro, mais aussi la carte mère, le CPU, les cartes vidéo et contrôleurs... Agrémentés de 70 minutes de commentaires clairs et précis, malheureusement tout en américain comme le reste du produit pour l'instant, vous aurez aussi la joie de découvrir un dictionnaire avec 500 mots propres à l'informatique, plus des thèmes particuliers comme le formatage d'une disquette ou la séquence de boot sur PC. Enfin, pour combler les plus sceptiques, quatre spécialistes ont collaboré pour fournir des réponses détaillées aux questions les plus couramment posées par les utilisateurs de PC Multimédia, sans oublier la présence de plus de 500 trucs et astuces pour bien utiliser son ordinateur. Bref, une bible indispensable, aussi bien pour les novices que pour les utilisateurs éclairés. Espérons donc qu'une version totalement francisée apparaisse dans les mois à venir !



Sea, soft & sun party

Du 2 au 4 septembre prochain, se déroulera à Saint-Estève (à cinq minutes de Perpignan), au centre sportif et culturel, la première vraie manifestation destinée aux démomakers sur 16 bits. Au programme, avec la collaboration de NRJ et de votre serviteur, ce seront plus de 600 programmeurs de talents qui sont attendus pour vous présenter leurs meilleures réalisations. Quatre concours récompenseront les démos sur Amiga, PC, ST et Falcon, avec comme thème : la meilleure démo, la meilleure intro, les meilleurs graphismes, les meilleures musiques. Le public pourra ainsi découvrir les limites de leurs machines et voir ce qu'ils n'ont encore jamais vu ! Au programme, de nombreuses facilités seront accessibles aux participants, avec deux courts de tennis, une piscine, deux stades, un terrain de basket, des vestiaires, des hôtesses... Bref, une ambiance de vacances pour une réunion au sommet. Pour les visiteurs curieux, le prix d'entrée sera de 30 francs et ils pourront découvrir sur un grand écran les meilleures réalisations de la manifestation. Vous êtes auteur d'une démo compétitive ? Contactez Jean-Pierre Porras : 79, avenue du roc-des-Isards, 66240 Saint-Estève. Si jamais vous passez vos vacances dans le coin un petit détour s'impose, histoire de se dégourdir un peu les sens. En outre, les gagnants auront la chance de voir leur démos offertes gratuitement soit sur la disquette de Gen4 du mois prochain, soit sur le prochain CD de CD Loisirs, pour les plus gourmandes en place.

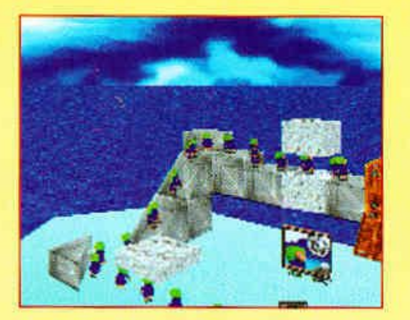
Seul contre tous

Novastorm • Psygnosis • shoot'em up • CD-Rom PC et CD32 • novembre



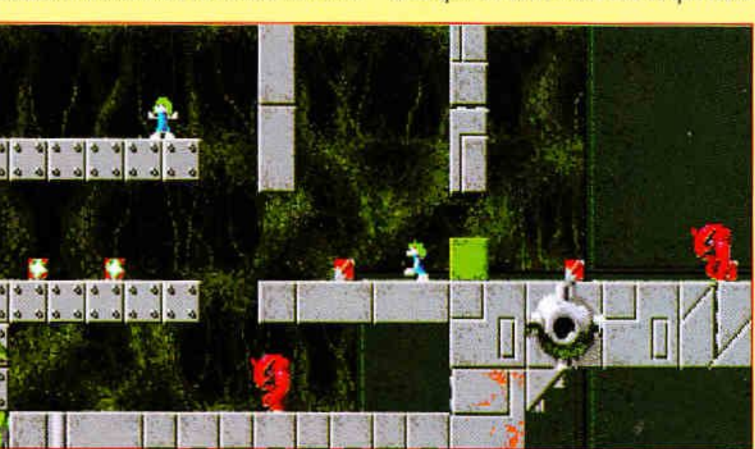








Novastorm, ex-Scavenger 4, un autre produit utilisant les techniques découvertes lors du développement de Microcosm, sera lui aussi un shoot'em up. Là encore, la jouabilité a été grandement améliorée. Se rapprochant assez de Microcosm quant au système de jeu, Novastorm vous place aux commandes d'un chasseur futuriste du genre franchement dévastateur. Vous allez devoir franchir les nombreux niveaux (franchement superbes) que compte le jeu en massacrant tous les vaisseaux ennemis. Certes, côté scénario, on atteint pas le summum de l'originalité mais c'est un shoot'em up, que diable ! Par contre, en ce qui concerne la réalisation, on atteint des sommets. Comme dans Microcosm, la vue suit votre vaisseau en poursuite au milieu de décors de synthèse de planètes toutes plus magnifiques les unes que les autres. Les seules que nous avons eu l'occasion de voir (le jeu est loin d'être complètement fini) se déroulait sur une planète de lave, une planète désertique sur laquelle vous devez slalomer entre des canyons impressionnants et enfin une planète de glace où vous devez abattre des myriades de chasseurs ennemis, éviter leurs tirs et piloter habilement pour éviter les pics et les arches de glace qui parsèment votre route. À la fin de chaque niveau, vous aurez droit comme il se doit au traditionnel, mais ô combien superbe, boss de fin de niveau. Lorsque vous l'aurez passé de superbes scènes cinématiques de votre vaisseau vous attendent. La merveille est prévu sur CD-Rom PC et CD32. ■



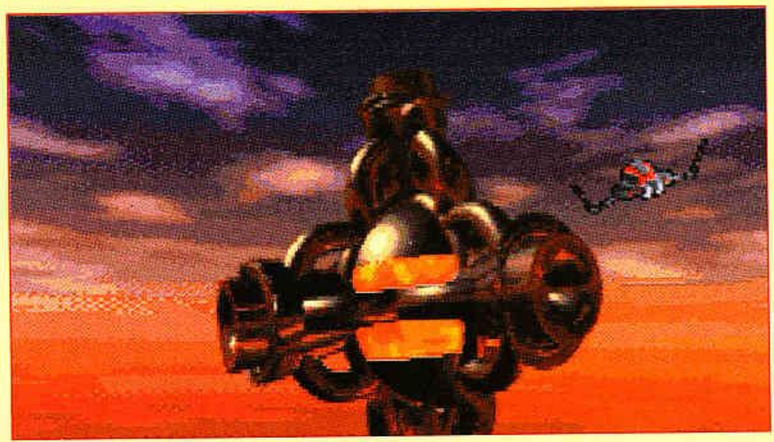


Ho ! Noooooooo !

Lemmings 3D • Psygnosis • action/réflexion • CD-Rom PC • décembre

Les bons vieux Lemmings sont également de la partie et reviennent en force avec plusieurs produits. D'abord Lemmings 3, bien que peu avancé pour ce que nous avons pu en voir, semble assez proche du précédent. Il y a surtout un produit qui renouvelle complètement le genre : Lemmings 3D. J'ose espérer que le nom à lui seul vous permet de comprendre en quoi consiste ce changement majeur. Concrètement, chaque tableau se déroule sur une île autour de laquelle l'angle de vue pivote pendant que vous lisez les objectifs. Lorsque vous pensez avoir cerné le problème, vous cliquez et les Lemmings commencent à tomber. Vous déplacez votre point de vue grâce à un système de direction rendu classique par les Eyes of the Beholder ; une flèche que vous dirigez à la souris vous montre selon sa position à l'écran dans quelle direction vous allez bouger si vous cliquez sur le bouton gauche. Pour donner des ordres à vos stupides bestioles, il vous suffit de cliquer sur l'icône correspondante, de pointer le Lemming et de cliquer dessus avec le bouton droit. Au début, on a quand même tendance à se dire que s'est carrément injouable mais après une prise en main, on arrive à se débrouiller dans des niveaux simples. Quoi qu'il en soit, ce nouveau concept donne vraiment une nouvelle dimension au jeu (excusez-moi, celle là, je n'ai pas pu m'empêcher de la faire…). ■













Wanted

Génération 4 et CD Loisirs recherche des collaborateurs « talentueux » ou susceptibles de le devenir. Vous êtes passionné ? Vous habitez Paris ou sa banlieue est (93 ou 94) ? Vous possédez un 486 multimédia, une 3DO, un Mac ou un Amiga ? Vous êtes disponible et mobile ? Vous possédez un bon niveau de français, vous parlez et comprenez couramment l'anglais ? Vous êtes prêt à bosser avec des sales types comme Olivier Canou ou Yann Renouard ? Envoyez rapidement un CV, une lettre de motivation et un faux test type Gen4 de 6 000 caractères sur un jeu récent à Pigistes Gen4/CD Loisirs, 5-7 rue Raspail, 93100 Montreuil. (Attention : tout appel téléphonique sera éliminatoire !)

L'Amiga aussi



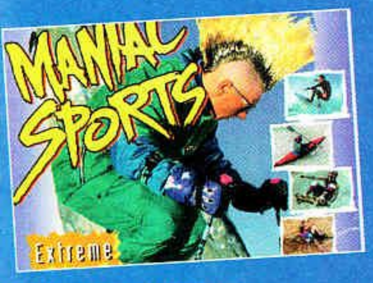


Les productions sur la machine de Commodore sont de plus en plus rares, mais c'est avec un immense plaisir que nous avons pu découvrir des versions jouables de Fifa Soccer et de Theme Park sur A1200. Le premier semble vraiment réussi, à la fois rapide et très intuitif. Pour le second, malgré une présentation nettement moins impressionnante que sur PC, le produit semble lui aussi prometteur.

Les obsédés du sport

Maniac Sports • The Software Toolworks • CD-Rom PC • disponible

Vous aimez les sports à risque ? Voici de quoi vous mettre en rogne, vous le petit franchouillard bedonnant, avec cette expérience inédite proposée par The Software Toolworks. Ce sont en effet neuf épreuves sportives intenses parmi lesquelles



vous retrouverez l'escalade, le cyclisme en montagne, le surf, le ski extrême, le saut en parachute... À chaque fois, vous aurez droit à l'historique, une description du matériel, les plus grands défis de chaque sport et surtout des sortes de jeux interactifs constitués en fait de séquences vidéo qui s'enchaînent suivant le choix du joueur. Rien d'exceptionnel dans ce produit tout en américain !

Clones de Lemmings !

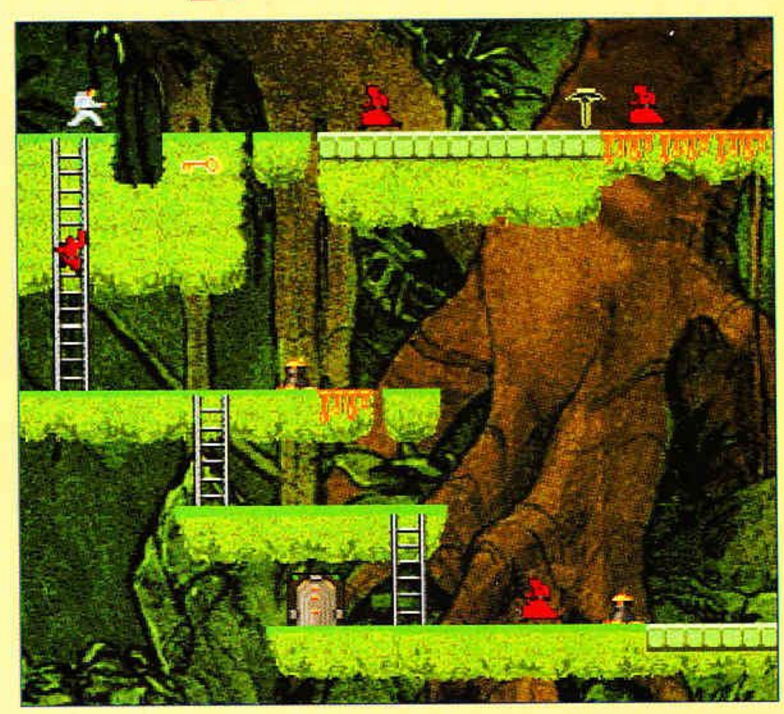
Baldy • gestion • Mindscape • PC • automne 94

Mélange de Lemmings, de Genesia et de Settlers, voici un produit entièrement en haute résolution avec des personnages qui font vraiment penser aux Lemmings. Vous devrez assurer le développement de la population dans un monde médiéval apparemment bien étrange.



Soyez Dynamix !

Le bronzage des membres de la rédaction est tout ce qu'il y a de plus artificiel ! Obtenu après quelques séances d'UV pour simuler des vacances prolongées à Saint-Tropez, il n'est là que pour parfaire une illusion soigneusement entretenue. Pour Stéphane, Olivier ou Didier, les vacances ne sont qu'une couverture pour espionner avec efficacité et discrétion les éditeurs les plus craintifs. Dynamix a fait les frais de cette opération souvent éprouvée.



Quatre produits ont particulièrement retenu notre attention : **Front Page Sports : Base Ball, Battledrome, Lode Runner The Returns** et **Alien Legacy**. Mais d'autres jeux sont aussi en préparation comme **Battle Bugs** qui sort en septembre sur PC 286 (386 rec) en français. Vous y tenez le rôle très enviable de chef des armées fourmis et vous devez diriger vos troupes d'insectes animés en haute résolution (jusqu'à 800 x 600 avec un driver Vesa). Avant de vous emparer de la part de pizza ou un autre ingrédient de pique-nique, vous anéantissez les insectes du camp ennemi (20 types). Au cours de ces séquences, les fourmis peuvent marcher, combattre, porter des bombes (« Bomber Ant ! ») et les jeter, voler... Chaque niveau doit être résolu en temps limité et pour cela vous devrez gérer vos troupes efficacement : attaques en groupe, commandos suicides...

Le délire

Aces Saga est une compilation de simulateurs de vol prévue en septembre sur CD-Rom PC386/33 MHz. Vous y trouverez Red Baron, Red Baron Mission Builder (créateur de nouvelles missions), Aces of the Pacific, World War II 1946, et Aces Over Europe. **Incredible Toons** sort en octobre : les adeptes d'Incredible Machine vont devoir prendre leur mal en patience en attendant cette suite sur PC disquette et CD-Rom. Plus de 80 puzzles bourrés d'animations cartoons délirantes, avec une cinquantaine de personnages qui ne le sont pas moins. Cette suite comprend aussi un éditeur de puzzles et des voix digitalisées sur la version CD-Rom.

Robots ou sous-marins ?

Metaltech Earthsiege est une simulation de combat de robots et le premier jeu de la série Metaltech. Il précède d'un mois (sortie en octobre et en novembre sur CD-Rom) Battledrome. Vous devez piloter vos engins après les avoir armés dans huit campagnes et quatre types d'environnements (glacier, volcan, désert...). Enfin, **Aces of the Deep** est une nouvelle simulation sous-marine cette fois-ci. Elle sortira sur PC en octobre et sur CD en novembre. Ce jeu vous place dans un sous-marin allemand en pleine Seconde Guerre mondiale, une position qui, avouons-le, n'a rien d'enviable. Surtout avec sept types de sous-marins ennemis, plus de vingt vaisseaux de guerre différents, huit appareils aériens... Le partage stratégie/simulation semble équilibré. ■



Le cyber rock chez vous !

La technologie informatique a depuis longtemps pénétré le monde du rock'n roll et de la variété internationale. Rare sont cependant les groupes qui innovent vraiment dans le domaine. Nous pouvons donc



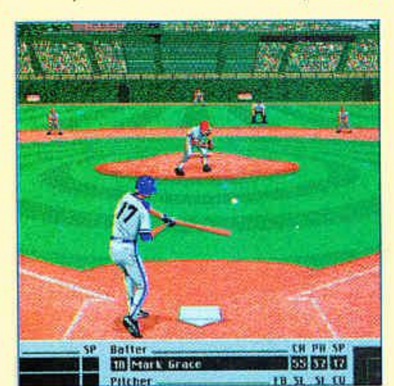
pousser un retentissant cocoricoooo grâce à un groupe bordelais, Spina. Ce groupe déborde d'idées et d'énergie et n'a pas hésité à allier SVGO (spectacle vidéo généré par ordinateur) à un genre de musique entre le rock et la techno résolument synthétique. Cette étrange alchimie aboutit à un mélange synchrone entre ces trois composants : le groupe, la musique et l'imagerie synthétique ! Le résultat est un merveilleux spectacle durant lequel le spectateur en prend plein les oreilles et les yeux. Grâce à deux infographistes et un vidéaste, qui projettent sur le groupe des images et des animations réalisées sur un Amiga gonflé : on ne se contente par d'écouter, on regarde la musique ! On ne peut rester indifférent à ce spectacle et je vous conseille vivement de faire cette expérience. Le groupe entame une tournée parisienne en septembre. Ils seront le 27 septembre au Passage du Nord-Ouest : 13, rue du Faubourg-Montmartre, 75009 Paris (prix des places : 80 francs, à 21 h 00).

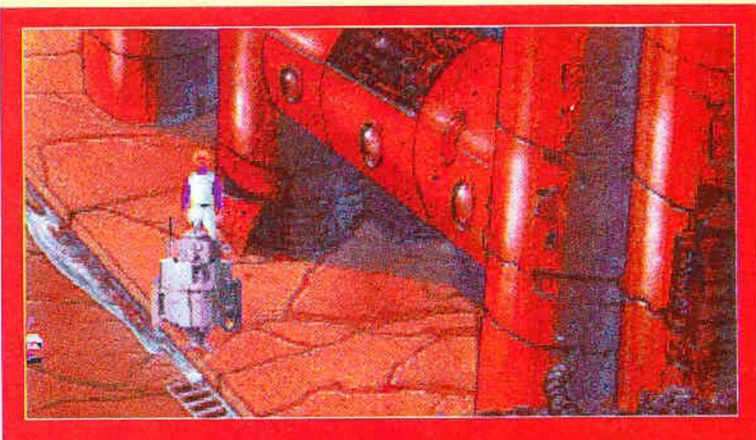


Front Page Sports Base Ball

PC386/33 MHz • Dynamix • disponible uniquement en anglais

Les auteurs de Front Page Sports Football poursuivent sur leur lancée et troquent leurs chaussures à crampons contre une batte de base-ball (tout aussi efficace lorsqu'il s'agit de casser l'adversaire). Sa réalisation va lever un nuage de poussière sur la concurrence : graphismes en haute résolution, animations des joueurs issues de la technique du rotoscoping. Les joueurs effectuent plongeons, réceptions de balle acrobatiques, et vont même jusqu'à se crasher sur les murs ! Avec 48 équipes à leur niveau actuel réel, la possibilité de n'occuper qu'un poste de manager, de gérer la carrière des joueurs à long terme… FPSB ne lésinent pas sur les options. Le réalisme n'a pas été oublié avec des conditions physiques réelles comme l'influence de la température, du vent et de la pluie. ■





La folie des compilations

King's Quest & Space Quest Collector's Edition • aventure • Sierra • CD-Rom PC • disponible

Les maîtres incontestés de l'aventure proposent depuis cet été deux compilations exceptionnelles pour les collectionneurs. Vous retrouverez en effet tous les épisodes des sagas King Quest et Space Quest, en VO et VF (pour celles qui ont été traduites), sur deux CD remplis de bonus et d'interviews passionnantes. Vous pourrez ainsi découvrir Ken et Roberta Williams, les créateurs de Sierra. Ils vous expliqueront leur passion, l'évolution des jeux et, en leur compagnie, vous aurez surtout un rapide aperçu de ce qui vous attend (King Quest 7, Phantasmagoria…). L'ensemble est très bien fait et vous pourrez découvrir pour chaque saga, la continuité du produit et, à travers elle, l'évolution technologique de dix ans de travail. À posséder absolument ! ■





Battledrome

PC486 • disponible en novembre en français

Second produit de la série Metaltech, les robots de métal se donnent à nouveau rendez-vous dans une arène, pour des combats virtuels où la stratégie et les tactiques de jeu supplantent le bras de fer mécanique. Ce sont des Hercs (Herculans), des robots de combat articulés en kit, que le joueur peut monter pièce à pièce : moteurs, armes, boucliers, composants internes… Vous pouvez piloter dix de ces robots virtuels et parier sur l'issu du combat. Battledrome propose aussi une option modem permettant de jouer à deux l'un contre l'autre. De nombreuses caméras vous offrent aussi une vue imprenable de l'arène sur fond de musique jazz ou hard rock. ■

Lode Runner

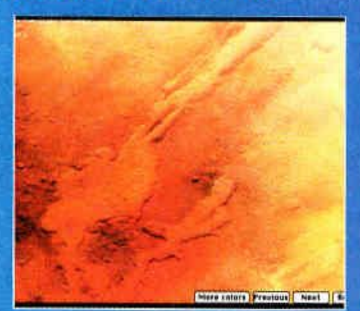
Disquette et CD-Rom • Dynamix•PC386/33 MHz • Disponible en septembre en français

Il a illuminé les années 80 et donné au jeu vidéo l'une de ses premières légendes : Lode Runner. Le jeu d'action/stratégie le plus vendu au monde est enfin adapté en 256 couleurs et haute résolution sur PC. Avec dix mondes différents, composés de quinze niveaux (soit 150 niveaux !), Lode Runner The Legend Returns s'apprête à donner leur comptant d'émotions aux fans du mythe. Réflexes et réflexion sont les maîtres mots d'un jeu où vous devez encore courir, creuser, grimper et jouer avec l'ennemi tout en dénichant des trésors et en grillant au laser les Monks. L'erreur n'est ici pas tolérée… ■



Visite guidée interstellaire

Red Shift • encyclopédie astronomique • Maris • CD-Rom Mac • disponible



De nombreuses bases de données multimédias sur CD-Rom sont apparues depuis quelques années, mais Maris propose un produit de très grande qualité (tout en américain) avec des tonnes d'informations insérées dans un module hypertexte, plus de 700 photographies, sans parler d'un outil permettant de visualiser les planètes en 3D pour une visite virtuelle. Les passionnés d'astronomie apprécieront cette bible galactique !



Lotus 94

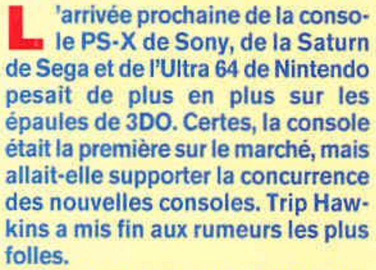
Top Gear 2 • Gremlin • A1200 • septembre

Cette nouvelle course de voitures de Gremlin reprend la lignée de Lotus, avec un ou deux joueurs, en y ajoutant tout un tas d'équipements qui transforme la course en véritable laboratoire d'expérimentation. 64 circuits vous attendent et si l'animation profite des progrès faits dans les algorithmes depuis la sortir de Lotus 3, on peut espérer un bon jeu.

3DO montre les dents !

À l'origine, les plans de 3DO n'étaient certainement pas de dévoiler si tôt leurs futures machines, mais suite aux nombreuses attaques de certaines personnes du marché, la compagnie lève le voile sur Bulldog, le modèle 2 de 3DO.





L'arrivée prochaine de la console PS-X de Sony, de la Saturn de Sega et de l'Ultra 64 de Nintendo pesait de plus en plus sur les épaules de 3DO. Certes, la console était la première sur le marché, mais allait-elle supporter la concurrence des nouvelles consoles. Trip Hawkins a mis fin aux rumeurs les plus folles.

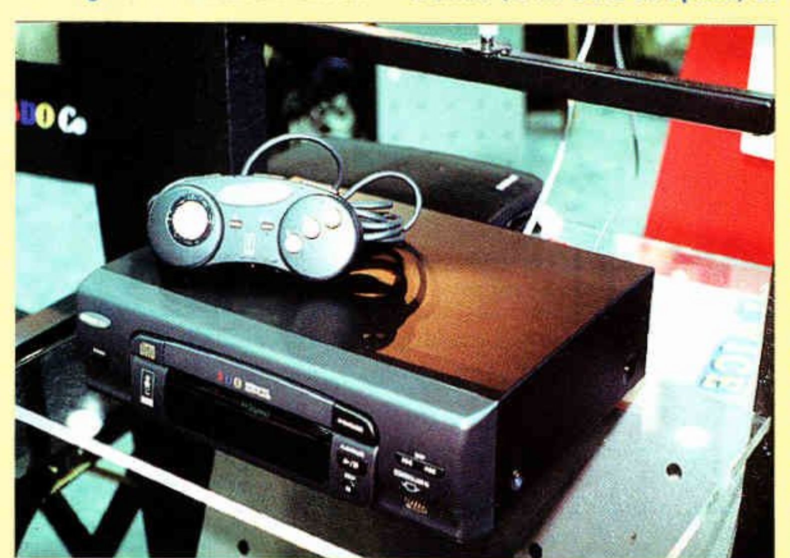
Bulldog sortira pour la rentrée 95. Ce sera une nouvelle console 3DO 64 bits. Ne paniquez pas, pour une fois, un constructeur n'arnaque pas les premiers acheteurs. En effet, Bulldog sera tout d'abord une cartouche supplémentaire pour votre 3DO d'aujourd'hui (à un prix annoncé de 600 francs...) avant d'être une console complète (à un prix inférieur à 2 000 francs). La nouvelle console sera 100 % compatible avec l'ancienne, donc tous les anciens softs tourneront sur la nouvelle 3DO.



Un évènement

Au programme, un processeur béton (66 MHz Risc), 250 000 polygones mappés par seconde (trois fois plus qu'une PS-X), le MPEG-1 d'office (le MPEG-2 en option) et des capacités 3D apparemment largement au-dessus de ce qui se prépare ailleurs. Pour ne pas réitérer les erreurs du lancement de la 3DO (le manque de soft), 3DO Studio, le studio de développement de la compagnie, s'est agrandi et prépare quelque huit produits pour le lancement de la Bulldog.

C'est peut-être moins excitant, mais l'arrivée des consoles 3DO autres que la Panasonic constitue cependant un événement. C'est en effet la première fois que l'on trouve plusieurs modèles de consoles chez différents constructeurs. C'est également d'autant plus intéressant que les nouvelles 3DO ont un look plus agréable que la Real de Panasonic.



Encore plus belle

Les machines de Sanyo et Goldstar arriveront donc sous peu, suivis de la version Samsung... Plus esthétiques, elles ont également des manettes plus proches des consoles habituelles (tant mieux) et elles pourraient avoir la cartouche MPEG intégré. Nous reviendrons sur ces consoles dès qu'elles arriveront en France. Enfin, la console de Panasonic sort officiellement en Angleterre, ce qui veut dire que les machines devraient arriver en plus grand nombre en France, et encore moins cher qu'en ce moment. Tout le monde, il est content ! ■

Le premier importateur de produits Américains et Japonais



Export tous pays

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Livraison CHRONOPOST en 24 H

Export Worlwide

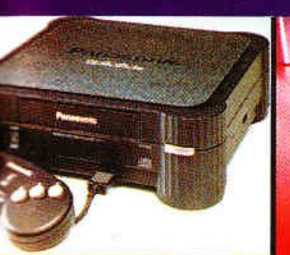
(1) 46.24.33.19

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Importateur - Distributeur

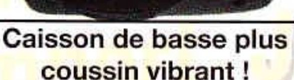
Revendeur s Contactez Nous !

Panasonic 3DO | Sanyo 3DO | Sub Woofer 3DO | Joystick 3DO | Adaptateur 3DO









Caisson de basse plus coussin vibrant !



Le Stick 3DO !



Adapte vos joystick sur 3DO !

Jeux 3DO

Shock Wave	Flashback	Dragon Ball Z	Virtual Quest
Mega Race	Shadow	Vr Stalker	Burning Soldier
Way Of The Warrior	Alone In The Dark	Takeru	Galaxian 2
Orion Off Road	Demolition Man	Ultraman	Scavenger 4
Star Control 2	Flying Knightmares	Doctor Hauzer	Microcosm
Theme Park	Rise Of The Robots	Letter from the Past	Rebel Assault
Jammit	Road Rash	Ghost Hunter	Creature Shock...

JAGUAR



Neo Geo CD ROM





Jeux Jaguar

Wolfenstein 3D	Rise Of The Robots
Kasumi Ninja	Theme Park
Alien vs Predator	Return To Zork
Redline Racing	
Doom	et plus...
Flashback	

Jeux Neo CD ROM

Fatal Fury Special	Ninja Combats
Art Of Fighting 2	Robo Army
Sidekicks 2	Top Hunter
Top Player's Golf	View Point
Samurai Shodown	King Of Master 2
Baseball Stars	Last Resort...

EGM, Game Pro et GAME FAN, les 3 meilleurs magazines de jeux vidéos des USA sont désormais en vente chez JPF.

Commandes Express par Téléphone ou Fax ou par Minitel 3615 ALL GAMES*JPF

Règlement : Carte-Bleue - Mandat - Contre-Remboursement

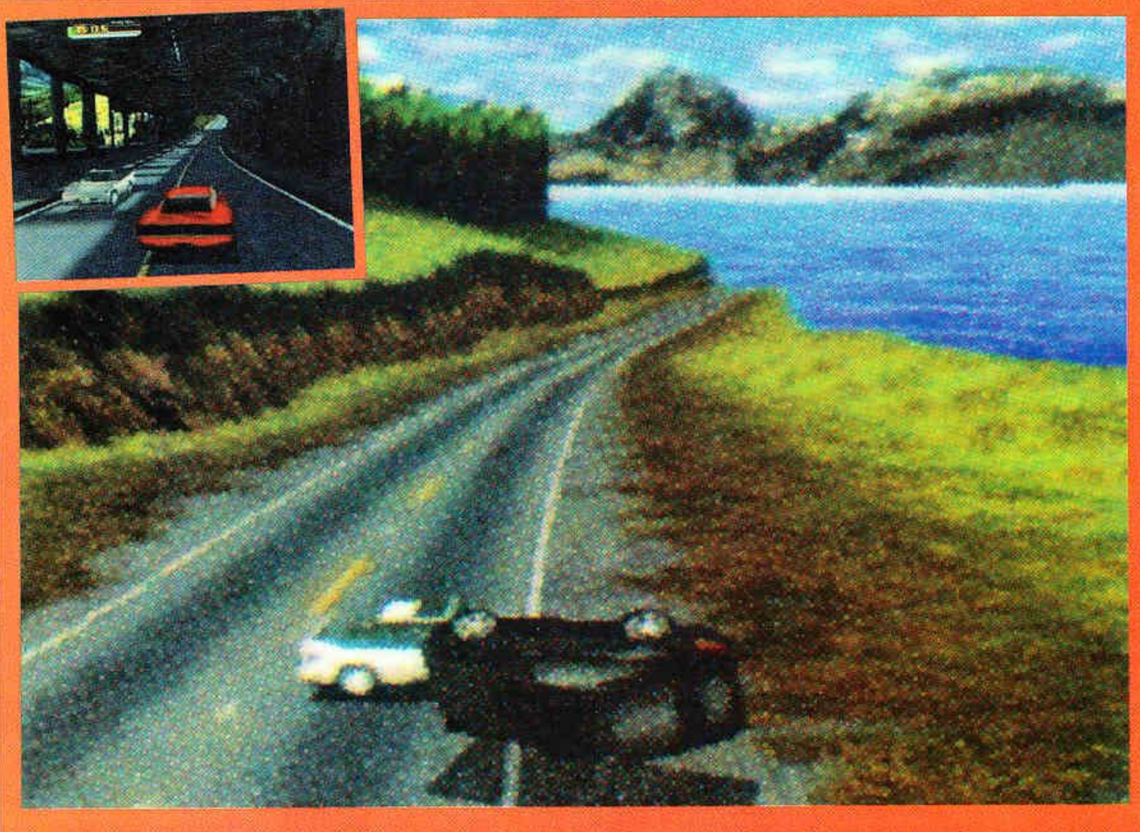
Tel (1) 46.24.33.19. **62 Bis av Charles de Gaulle 92200 Neuilly s/seine - Métro Sablons** **Fax (1) 47.45.23.54.**

° Les prix peuvent être modifiés sans

Hymne à Darwin

L'homme avant l'homme • Microfollies • CD-Rom PC • octobre

Voici un produit assez surprenant de la part de Cryo, en développement pour un tout nouveau label français. Avec la collaboration d'Yves Coppens, le paléontologue mondialement connu pour ses travaux et sa découverte de Lucy, c'est un merveilleux voyage aux débuts de l'humanité qui vous est proposé. Pour une fois, le produit a été intelligemment pensé, avec une priorité : répondre à l'attente de l'utilisateur. À la différence des encyclopédies plus ou moins exhaustives sur divers sujets, il s'agit ici d'un produit qui s'attarde plus spécifiquement sur les différents stades de l'évolution humaine et plus spécialement sur les modifications anatomiques. Vous pourrez ainsi découvrir l'ancêtre de l'être humain, il y a 70 millions d'années de cela, jusqu'à l'homo sapiens que nous sommes, à travers dix époques majeures. Les compétences des développeurs de chez Cryo ont été utilisées à bon escient pour fournir par exemple des possibilités de morphing entre deux stades de l'être humain. Vous pourrez ainsi voir en quelques secondes, aussi bien sur le squelette que sur le crâne ou sur le corps, l'évolution qui s'est déroulée sur des milliers d'années. Le programme est très intuitif, entièrement en français et agrémenté de dizaines de séquences animées présentant l'environnement de l'homme à telle ou telle époque. C'est superbe, très convivial et on a l'impression d'aborder un jeu tellement



Test Drive 4

Les auteurs de la fameuse série des Test Drive terminent actuellement Need for Speed, une course de voitures pour 3DO. Comme d'habitude, les modèles proposés sont plutôt luxueux : Jaguar XJ220, Porsche 911 ou Lamborghini Diablo... voilà qui promet. Le jeu utilise au mieux les capacités de la machine, et s'annonce comme le meilleur jeu console du genre. Admirez les photos. ■

Extensions : le déferlement

Une console sans rien autour est comme une belle femme sans vêtements et sans maquillage : on peut s'en lasser rapidement. Pour pallier cet inconvénient, pas mal de nouveautés hard vous sont proposés via JPF Import, une boutique qui semble décidément particulièrement dynamique sur 3DO. Vous aurez tout d'abord la joie de retrouver pour environ 500 francs un stick, très inspiré de celui de la Neo Geo. Bien à plat sur une table ou sur le sol, son joystick et ses quatre boutons permettent de mieux apprécier la jouabilité des produits du genre Shock Wave, Total Eclipse ou Crash & Burn.

Vingt joysticks pour une 3DO

Pour ceux qui sont décidément trop habitués à leur console Super Nintendo et à ses pads, JPF vous proposera début septembre un adaptateur (moins de 300 francs) qui vous permettra ainsi de brancher n'importe quel joystick pour console Nintendo sur 3DO. En moins d'un mois, d'un seul joypad fourni avec la 3DO, cette machine va compter plus de vingt prétendants... Enfin, pour les plus fortunés d'entre vous (environ 2 000 francs), vous pourrez vous faire une petit plaisir et vous offrir le Sub Woofer Panasonic. Ce caisson de basse est fourni avec un coussin vibrant. Après avoir connecté ces deux éléments avec votre 3DO, il ne vous reste plus qu'à vous asseoir dessus et à vous placer face à l'écran, surmonté si possible du caisson. Autant vous dire tout de suite que cela décoiffe et que n'importe quel jeu d'action vous prend les tripes, quasiment au sens propre du terme.

À chaque explosion ou bruitage violent, vous le ressentirez aussi bien que vous l'entendrez... Si on n'en est pas encore à la réalité virtuelle avec un casque et des gants, il s'agit la d'une première approche surprenante. Il faut en outre savoir que vous pouvez brancher ces éléments sur votre chaîne hi-fi. J'avoue ne pas particulièrement apprécier du classique avec ce système. En revanche, un film comme Star Wars, assis sur le coussin avec le caisson des basses à un mètre prend une toute autre dimension... ■

Annonces produits

Quelques nouveaux produits devraient arriver d'ici la fin d'année, avec pour commencer quelques beat'em up des plus prometteurs. Il est vrai que curieusement, le genre n'a pas encore vraiment été abordé sur 3DO, mis à part le déplorable Ultraman. Rise of the Robots, le jeu développé par Mirage sur toute une série de support fait l'objet d'une adaptation sur la console 3DO. Que dire, sinon que le produit fait déjà parti des légendes, avec des graphismes particulièrement soignée. Un autre produit annoncé est d'un genre beaucoup plus oriental avec Shadow Warriors, dans lequel vous devrez affronter de nombreux combattants avec toute une série de coups spéciaux. Les personnages ont été filmés puis intégrés à des décors artificiels et cela semble plutôt réussi. ■

LOCK ON : VISEZ LA TETE

Avec Lock on, vous jouez contre l'ordinateur le plus puissant du monde : la machine humaine et ses incroyables réflexes





Chaque joueur porte une visière sur laquelle se trouve un voyant infrarouge qui capte le signal du pistolet adverse. Lorsque le signal est capté, il suffit de tirer rapidement pour toucher l'adversaire et lui enlever un point de vie. Vous n'avez que 9 vies pour essayer de vous en sortir.

Encyclopédie d'Isaac Asimov

Isaac Asimov's the Ultimate Robots • encyclopédie multimédia • Microsoft Home • CD-Rom Mac • disponible

Les fans de science-fiction vont se régaler avec ce multimédia assez exceptionnel. Vous retrouverez une digression sur la science robotique avec un maître en la matière, Isaac Asimov. Cet écrivain vous fera partager sa passion des robots à travers de nombreuses explications sur tous les aspects de la robotique. Historique, robots les plus célèbres, applications avec la réalité virtuelle... sans oublier quelques articles d'Asimov sur ce thème. Vous aurez bien sûr un screensaver sur les robots, mais aussi des vidéos, des photos et des schémas... À découvrir !

Apple Seed

Manga de Masamune Shirow • en français • environ 100 francs

Masamune Shirow est l'auteur de la série Apple Seed qui arrive en France. L'intrigue de base se situe à l'aube du XXII[e] siècle dans une ambiance apocalyptique. L'histoire débute par le retour de deux marginaux dans la nouvelle cité de lumière édifiée par Aegis, un organisme gouvernemental régit par un groupe d'anciens bioroïds, des humains artificiels. Nos héros se rendent vite compte que la paix n'est qu'une illusion entretenue par les clones... Avec des graphismes d'excellente qualité en noir et blanc, de l'humour japonais, de la violence, de la technologie, une pincée de sexe et un suspense infernal, cette série est promise au plus bel avenir.

Paris VIII dans le virtuel



Monsieur Mazeau, avec son équipe de recherche de l'université de Paris VIII, a organisé récemment une démonstration des résultats obtenus dans le domaine du virtuel. Nous avons pu assister aux dernières applications que permet le système mis au point par l'équipe. Le système ne fait pas appel à un gant ou un casque mais à une caméra, située à quelques mètres d'une surface de travail d'environ 40 mètres carrés, un ordinateur de type Archimède et un téléviseur. La caméra, réglée sur la fréquence jaune, se contente, lorsqu'elle la reconnaît de transmettre cette information de position au système qui l'analyse et en fait un peu ce qu'il lui plaît. Plusieurs applications étaient présentées : un bureau virtuel, que l'utilisateur (portant un polo jaune) manœuvrait en se déplaçant sur la surface de travail ; un squash virtuel où s'affrontaient deux joueurs équipés chacun d'une raquette virtuelle en visualisant la position de la balle (virtuelle) sur un écran de contrôle. La démonstration la plus étonnante, dont on envisage facilement les applications dans le domaine de la danse, est probablement la démonstration musicale. En se déplaçant, l'utilisateur entre à l'intérieur de zones qui, définies par ordinateur, correspondent à différentes tonalités musicales et créent ainsi des sons et des mélodies. En fait, ce n'est plus la musique qui engendre la danse, mais la danse qui engendre la musique. Vous imaginez ce système en boîtes de nuit... Une danse ne serait plus seulement appréciée par son côté esthétique mais aussi par ses harmonies musicales... Si l'aspect de cette technique semble extrêmement séduisant, Monsieur Mazeau pense pourtant que les principales applications de son système sont plutôt destinées vers l'industrie et les salles de gym. Pour les salles de gymnastique, l'intérêt est évident... Vous pourrez sur la même surface jouer au squash, au tennis ou je ne sais quoi encore...
Malheureusement, ce système ne s'adresse pas à monsieur tout le monde. Il nécessite en effet une surface de 40 mètres carrés uniquement dédiée à cela. En ce qui concerne les applications industrielles, c'est l'aspect tableau de commandes virtuel qui intéresse plus particulièrement Monsieur Mazeau. Plus de tonnes de boutons mais simplement un écran de contrôle sur lequel les utilisateurs commuteront leurs interrupteurs virtuellement. Si la technique est intéressante, elle n'en est pourtant qu'à un stade élémentaire : les graphismes sont encore réduits à leur plus simple expression et l'ergonomie du système est loin d'être parfaite. Wait and see... ■



La tête dans les étoiles

PC Astrologie V2.0 • Nathan Logiciel • PC • Environ 500 francs

Micro application n'a pas le monopole de l'astrologie... Edusoft et Nathan Logiciel nous présentent en même temps leur mouture de ce type de produit. PC Astrologie vous permet de créer des horoscopes personnels et composites, d'explorer tous les aspects planétaires, de choisir de nombreux systèmes de calcul (Koch, Placidus, Fix...) et de dresser des horoscopes spéciaux (lunaires, solaires...). Non seulement ce programme propose des documents d'interprétations de thèmes détaillés mais un très bon manuel de 180 pages vous fera découvrir les arcanes de l'astrologie et de son interprétation. Pour les plus pressés, il existe même un système de « clé de la personnalité ». Il vous permet de voir les caractéristiques marquantes d'un thème en un clin d'œil. Le soft vous propose également un biorythme qui vous indique, selon votre date de naissance, votre forme physique intellectuelle et sentimentale à n'importe quelle date de l'année. À ne pas consulter avant un examen... ■

Astrologiquement vôtre...

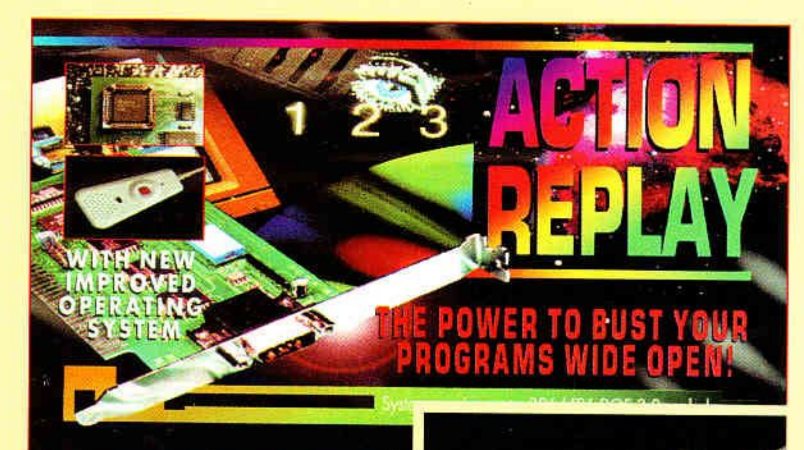
Collection ésotérisme • PC • Micro application • De 200 à 1 000 francs

Micro application se lance dans le mystique en nous proposant trois produits qui vous révélerons le pourquoi du comment de votre vie et de votre avenir. Ces trois produits pour Windows sont : Horoscope, Astro couple et Andromède. Même si de prime abord, ces programmes semblent pointus et obscurs, ils permettent malgré tout un bon apprentissage de cette « science » (nous ne voulons fâcher personne).
Andromède (environ 1 000 francs) est le plus gros morceau des trois. Il vous permet, après avoir entré des dates de naissance, d'obtenir la carte du ciel correspondante. Les positions peuvent être obtenues en zodiaque tropique ou sidéral qui comprend les planètes, de Soleil à Pluton, les nœuds de la Lune, Lilith moyenne et corrigée (véridique) et part de fortune... Les spécialistes sauront apprécier. Les thèmes proposés vont de l'an 1 à l'an 9999 (on est prévoyant chez Micro application). Ce logiciel, le plus complet mais aussi le plus cher, ravira ceux qui souhaitent se lancer de façon très sérieuse dans l'astrologie.
Horoscope (environ 200 francs), beaucoup plus simple, permet aux non-initiés d'interpréter simplement un thème. Astro couple (environ 200 francs) permet de comparer deux thèmes pour connaître leurs affinités, toujours avec interprétation à la clé. Malheureusement, si votre petite amie ne convient pas du tout à votre thème astral, le manuel ne donne aucune technique éprouvée pour lui faire comprendre que vous ne pouvez rester avec elle parce que votre programme ne la sent pas... ■

Grugе high tech !

Carte Action Replay • Jessico • PC • disponible

Tant pis pour la morale et le sport : avec l'Action Replay, livrez-vous aux tricheries les plus éhontées et ce sans aucune notion de code. Les crackers vont être salement dégoûtés...



▲ *La carte, la poire et le soft...*

Il était une fois il y a fort longtemps, un royaume où de petits êtres bossus et myopes régnaient. C'était la tribu des crackers. Ils avaient le respect de tous pour les magnifiques *cheat-codes* et autres TSR qu'ils programmaient avec leurs petites mains pleines de doigts. Un beau jour, une méchante carte d'extension qui s'appelait Action Replay vint leur ravir la flamme de leur savoir pour l'apporter aux mortels. Les gnomes se fâchèrent et enchaînèrent la carte au flanc d'une montagne où, chaque matin, un aigle venait lui dévorer un condensateur... Aaaah ouiii, vous avez peut-être raison : je confonds sans doute avec la mythologie grecque... (C'est ça, non ?)
L'Action Replay ou la bidouille assistée par ordinateur (BAO ?) arrive sur PC. Dans la même veine que le shareware Game Wizard, testé dans *Gen4* n° 67, elle offre la possibilité de gruger de toutes les manières possibles et inimaginables, avec l'avantage d'être bien plus puissante que son confrère car assistée par une partie hardware. Alors que Game Wizard est uniquement un programme résident, l'Action Replay se présente sous la forme d'une carte (8 bits), d'une « poire de contrôle » (dixit le manuel) et d'une partie soft. Après une installation aisée, vous êtes prêts à affronter toutes les atrocités (d'après mon pote Max le lapin).

Vies infinies...

Sitôt le jeu chargé, une pression sur la « poire » (décidément, je ne m'y fais pas...) vous bascule, jeu gelé (aha !), dans l'interface de la carte. Diverses options, *very cracker-oriented*, s'offrent à vous : examen de la mémoire, désassemblage de codes, état des registres du processeur ou de la carte vidéo, recherche de valeurs particulières et autres gâteries plongeront tout gnome digne de ce nom dans une crise épileptique avancée. L'ethnie des joueurs se passionnera toutefois bien plus pour le sous-menu « trainer ». Ce « trainer » permet de fixer vraiment tous les types de paramètres qu'un jeu utilise.
Quatre possibilités de recherches sont disponibles, en fonction de la manière dont les informations vous sont présentées. L'idée est de localiser l'emplacement mémoire où se trouve la valeur (de vies, de bouclier, de munitions, etc.) que vous souhaitez garder au maximum et pour que la carte la maintienne constamment au maximum. Vous pouvez soit rentrer des valeurs précises (dans le cas d'un compteur de vies par exemple), soit procéder par approximations (pour une barre de pourcentage), ou encore par changement d'état (bonus présent/absent) ou différence (pour un compte à rebours). Avant de trouver le bon emplacement, il faut parfois faire preuve de patience et d'astuce. Enfin, vous pourrez sauvegarder votre ensemble de gruges pour chaque jeu...

	1.1K	Program code	
6	3.8K	Program code	15 67
MD	2.9K	Program code	22 23 2E
em-	0.0K	Free space	
MD	0.2K	Envmnt block	
em-	0.1K	Free space	
X	45.4K	Program code	F5 FA FE FF
em-	0.1K	Free space	
	6.7K	Program code	2F
SE	0.1K	Envmnt block	
SE	0.3K	Program code	0C 33
AY	0.1K	Envmnt block	
AY	2.9K	Program code	09 0B 13 21 24 20
MD	554.5K	Addtnl block	30 EC EF F7 F9
R	0.5K	Program code	

▲ *Une interface à la Debug.*

Taux de réussite

Bien que certains softs ou démos refusent toute cohabitation, le taux de réussite est satisfaisant. Un conseil d'ami : évitez tout dump de la mémoire si vous avez un cache soft (type Smartdrive), votre disque dur risque d'être fortement perturbé (un peu comme Thierry devant un curé...). ■

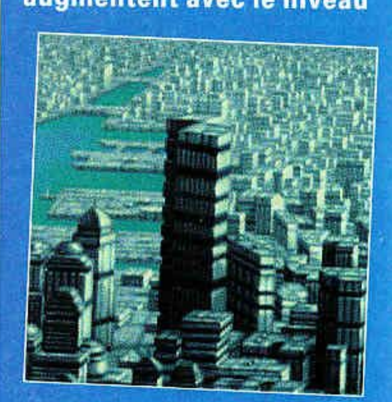


▲ *Les différentes options du « trainer » : presque tous les types de données sont trouvables et modifiables.*

Tetris nouvelle génération

Vital Light • Millennium • action/réflexion • Amiga • septembre

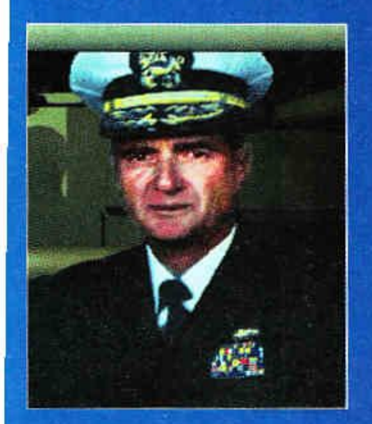
Depuis Robocod et James Pond 3, Millenium est un des éditeurs les plus prolifiques sur Amiga. Avec Vital Light, réalisé par l'équipe d'Efecto Caos, ils préparent une offensive de grande envergure sur cette machine. Ce jeu est un mélange astucieux de shoot'em up et de Tetris, aussi contre nature que détonant. Vous êtes opposés à cinq types patibulaires, qui se présentent tous les quinze niveaux pour vous défier et se lancer des vannes. Ces séquences sont de véritables shows de quelques minutes hilarants. Erny, Bubo, Nick, Sake et Boss ont des tronches invraisemblables et des mimiques à faire pâlir Django Edwards ! Les musiques sont superbes avec une magnifique utilisation du sample Ushuaïa pour quelques-unes. L'objectif est de détruire des blocs colorés avec un laser multicolore. Vous pouvez choisir la bonne couleur et faire en sorte que tous les carrés du bloc possèdent la même couleur, pour disparaître avant de s'écraser sur votre bouclier. Bien sûr, les blocs chutent plus rapidement, le nombre de couleurs et leur taille augmentent avec le niveau



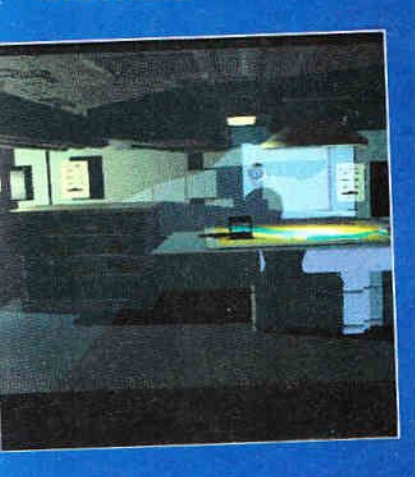
(80 au total). Pièges, blocs aux formes bizarroïdes, couleurs en quantité limitée... Le jeu est riche et permet le jeu à deux en même temps, ensemble ou l'un contre l'autre.

Pas touche !

Ticonderoga • simulation navale • Mindscape • CD-Rom PC • automne 94



Même si ce genre de produit est monnaie courante (Great Naval Battles 2, Aegis, Jutland, Harpoon II...), Mindscape devrait prochainement proposer un jeu mêlant stratégie, arcade et jeu de rôle basé sur un croiseur américain, le Ticonderoga. Des graphismes SVGA, un scénario bourré d'idées et de bruitages ainsi que plus d'un an de travail sur l'intelligence artificielle des ennemis devraient aboutir à un résultat intéressant.



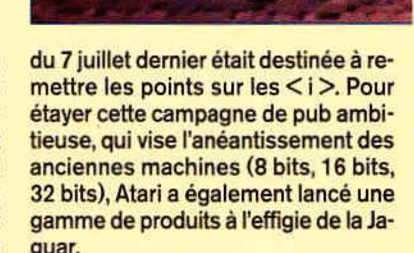


Atari : le retour du retour

Après nous avoir agréablement surpris à l'occasion du CES de Chicago, Atari insiste pour apparaître délibérément comme un provocateur. Voilà le prévisions pour cette fin d'année...



Cette stratégie de la provocation se confirme à travers la présentation des premiers produits en version française destinée à couper court aux ragots sur l'hypothétique sortie de la fameuse console en Gaule. Si, si, elle arrive en septembre (mieux vaut tard que jamais !) avec une gamme de produits relativement diversifiée. La Corp avait déjà laissé entendre une distribution réduite de 100 000 unités pour l'Europe, dont 80 % pour l'Angleterre. Ces estimations passent aujourd'hui à 200 000 lots pour commencer, ouf ! Si la politique de marketing Atari a souvent été critiquée dans le passé, l'éditeur américain a la ferme intention de se désembourber de cette fosse en redorant son blason. Pour se faire, la conférence de presse



du 7 juillet dernier était destinée à remettre les points sur les < i >. Pour étayer cette campagne de pub ambitieuse, qui vise l'anéantissement des anciennes machines (8 bits, 16 bits, 32 bits), Atari a également lancé une gamme de produits à l'effigie de la Jaguar.



Tout a été pensé

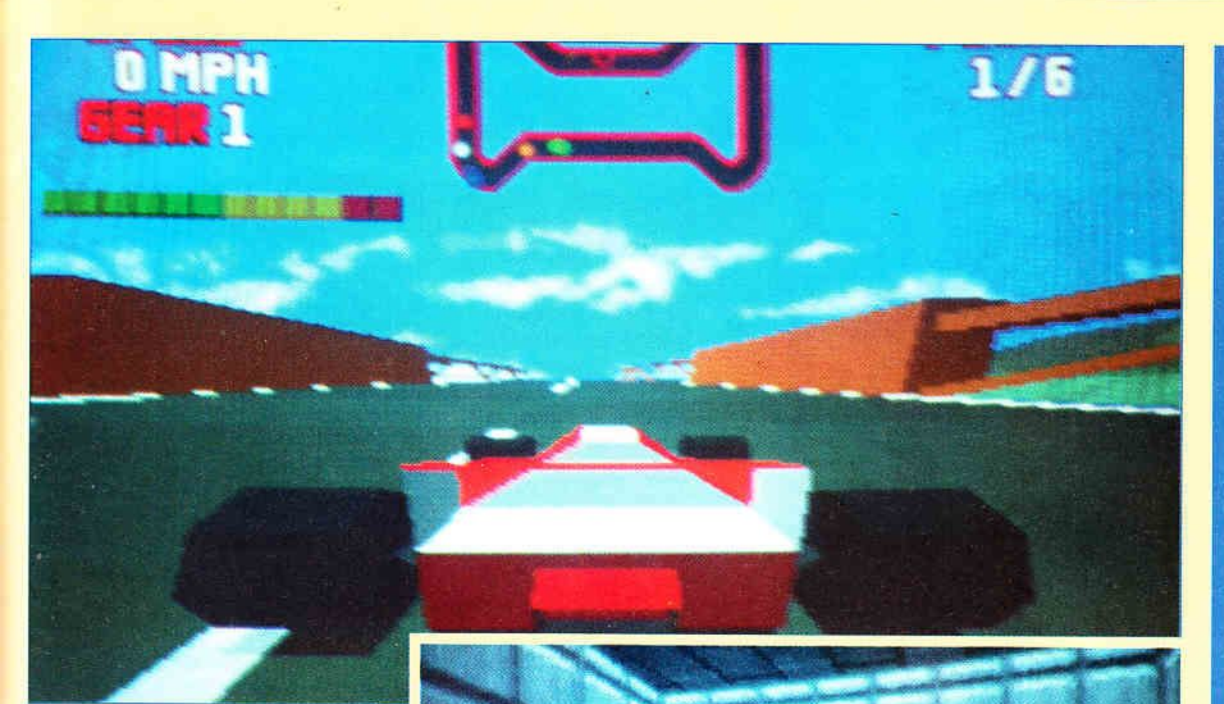
Les « imagénieurs » ont tout pensé : le tee-shirt, la casquette, le short, la veste en jean, les lunettes de soleil et, surtout, le cartable pour ranger sa Jaguar avec deux jolis petits stylos. Le « Jag-Ware » catalogue sera envoyé aux possesseurs de la console ayant eu le courage d'envoyer le bulletin inclus dans la boîte. Sachez que vous pouvez aussi le commander gratuitement par lettre en écrivant tout simplement à Jag-Ware Catalog/Atari Corporation, PO Box 61657, Sunnyvale, CA 94089-1657, USA.



Bref, vous l'avez compris, Atari a la volonté de convaincre. D'autant plus que la société célèbre aujourd'hui plus de 150 signatures. Je m'explique : il existe maintenant plus de 150 développeurs, dont 20th Century Fox Interactive, JVC Musical Industries et Time Warner Interactive qui viennent d'arriver. Si la gamme Atari n'est constituée que de six softs dont cinq shoot'em up, préparez-vous au pire (ou plutôt au meilleur...). Eh oui ! Plus de vingt jeux made in USA ont été présentés. Pour commencer, l'incontournable **Alien vs Predator**, et ses textures mapping en 3D très bien travaillés, présente une jouabilité exceptionnelle avec un support graphique incroyable. Dans la lignée des shoots en 3D, étaient encore présentés deux softs légendaires : **Doom** et son ancêtre, **Wolfenstein 3D**. D'ailleurs, pour plus de fun, Atari annonce le procédé Jaguar Voice/Data Modem. Il permet de jouer par téléphone. Les joueurs peuvent utiliser des écouteurs pour entendre l'adversaire et bénéficier de la stéréo. Les premiers jeux équipés dès leur sortie seront **Doom**, **Club Drive** et **Iron Soldier**.

Club Drive, comme Redline Racing





(Checkered Flag II), sont destinés à concurrencer les récents Daytona USA et Ridge Racer. Quant à **Iron Soldier**, il débarque pour le plus grand plaisir des amateurs de Battletech. Si ça ne suffit pas, la Network Technology supporte jusqu'à trente-deux joueurs simultanément selon les jeux. Le système utilise un standard RJ11 pour communiquer entre les différentes bécanes. Ces câbles mesurent environ 90 mètres. Qui vivra, verra ! Comme toute console qui se respecte, les jeux à la sauce Street Fighter II sont aussi au rendez-vous avec **Rise of the Robots**, **Ultra Vortex**, **Double Dragon V** et **Kasumi Ninja**.

Délires à l'horizon

De plus, Jeff Minter ne se contente pas de programmer des chameaux de l'espace psychédéliques et de siroter du jus de lama. S'il nous a considérablement réjouit avec Tempest 2000, son **Virtual Light Machine**, incorporé en hard au lecteur CD-Rom du Jaguar, nous promet des heures de plaisir pur. Il s'agit d'un light show généré par la musique. Eh oui ! Le CD-Rom est arrivé ! Une version définitive et en bon état de marche était présente. Le Cine-Pak (Supermac Technologies), un autre format FMV moins puissant que le MPEG, fait tourner des films. Pour les perfectionnistes, une cartouche MPEG2 sera vendue en option. Cocorico ! Ubi Soft développe actuellement un jeu digne des studios Disney : **Raymen**. Un délire de couleurs et d'animations sera au rendez-vous. Pour finir ce bref exposé, faites comme Atari avec son nouveau slogan : « Do the math » (faites le calcul). 64 bits, c'est deux fois plus de bits. Donc la Jaguar, c'est au moins deux fois mieux que le reste. Et na ! ■

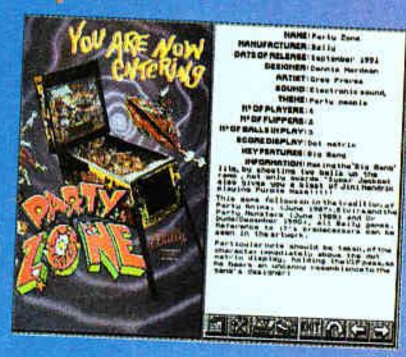
Fiche technique CD-Jag

- S'ajoute à toutes consoles Jaguar.
- CD-Rom double vitesse.
- Lit les CD audios standards.
- Capacité de stockage de 790 Mb.
- 352,8 Kb par seconde.
- La technologie Cinepak permet le plein écran, true-color, Full Motion Video et audio à 24 images par seconde.
- Port cartouche supplémentaire.
- Les films CD Video peuvent être lus grâce à l'adjonction d'une carte FMV MPEG2 en option.
- Virtual Light Show câblé en hard.
- Environ 200 dollars.



Je flippe... tu flippes...

Pinball Dreams Deluxe • 21st Century • CD-Rom PC • septembre



21st Century se décide à attaquer de nouveaux supports : avant la 3DO et la Jaguar et après le PC, Pinball Dreams Deluxe sort sur CD-Rom PC. Seuls ajouts : le « Deluxe », l'introduction en images de synthèse, les musiques de qualité CD et un historique de chacun des huit flippers. Huit, car cette version comprend aussi ceux de Pinball Dreams 1 et 2. Sortie prévue au prix (élevé !) de 400 francs.



En bref...

Viacom vient tout juste de racheter Virgin Games. Après avoir phagocyter Paramount, Viacom devient du coup un des plus gros intervenants du milieu ludique micro !

La réalité virtuelle selon Disney

Ce n'est pas tous les jours que Disney Imagineering, la branche du groupe qui développe les attractions des parcs, dévoile une nouvelle technologie. C'est même la première fois que, plusieurs mois à l'avance, on a la chance de découvrir ce que seront les attractions de demain. Une exclusivité dont nous ne sommes pas peu fier.

Face aux coûts de plus en plus importants des attractions (de plus en plus folles, il faut aussi l'avouer : Tower of Terror, la dernière en date à Walt Disney World, aurait coûté plus de 150 millions de dollars), Disney Imagineering s'est penché sur la réalité virtuelle pour produire des « rides » moins chers et surtout modulables. Au lieu de construire un décor gigantesque avec des mécanismes fous, une Silicon Graphics et un casque VR suffisent. Depuis deux ans donc, une équipe de 25 personnes travaille dur pour que Disney soit le premier à proposer une attraction de ce genre.
Avant même de penser au jeu, il fallait s'occuper du hard. La réalité virtuelle est un phénomène nouveau et la technologie est loin d'être au point, même dans le milieu professionnel. Les casques sont lourds et difficilement supportables plus de quelques minutes. De plus, la résolution des écrans est plutôt mauvaise. Cependant, chez Disney, on a peur de rien. Alors, au lieu de prendre un casque existant aujourd'hui, ils ont décidé de fabriquer le leur. Le résultat est époustouflant.
Particulièrement long, le casque est d'une légèreté étonnante, d'autant plus qu'il est suspendu au plafond. Il est facilement modulable, très long, ce qui permet d'avoir une meilleur profondeur de champ pour recréer un relief bien meilleur. Mais le plus impressionnant est peut-être la résolution des écrans, 640 x 380, qui est vraiment largement supérieure à tout ce qui se fait aujourd'hui. Au final, une fois le casque sur la tête, on oublie à la fois le casque et la « virtualité » du monde dans lequel on est plongé, tant la qualité visuelle est parfaite.
Il restait encore à réaliser un jeu original. Le sujet choisit fut Aladdin et très vite l'idée d'une simulation de vol en tapis volant conquit l'ensemble des personnes de Disney Imagineering. Le jeu n'en est aujourd'hui qu'à ses débuts : seul le premier niveau est terminé. Vous êtes donc sur votre tapis volant et le but est de retrouver un marchand dont la seule indication que l'on a est qu'il se cache dans une jarre violette. Vous devez donc explorer la ville, ses allées, son marché et bien regarder partout pour retrouver le marchand.

Tapis vole...

Le guidon qui sert à se déplacer est facile à manier. On le pousse et le tapis volant plonge vers le sol, on le tire et il se redresse, on le tourne pour tourner et enfin on accélère comme sur une moto. C'est parti ! La ville a entièrement été modélisée sur Silicon Graphics. Le plus fou est la qualité graphique et l'impression de se trouver vraiment dans le dessin animé. En effet, les décors ont été dessinés par les gens de Disney. Ils ont donc fait toutes sortes de textures, pour les murs et les allées, qui font que les graphismes sont les mêmes que ceux du dessin animé. Aidé par Yazou, qui est entièrement en synthèse et apparaît régulièrement pour vous donner des conseils, vous explorez la ville et découvrez les marchands, qui sont entièrement en dessin animé.
L'animation est exceptionnelle, le jeu très sympa et on est rapidement sous le charme de cette future attraction. La route est encore longue pour l'équipe de Disney Imagineering. Tout d'abord, c'est le seul niveau terminé à ce jour. Une fois le marchand trouvé, on découvre l'endroit de la caverne aux merveilles, où se trouve la lampe magique. Le second niveau devrait être l'exploration de la caverne jusqu'à la lampe. Quant au troisième, il s'annonce grandiose : on devra affronter tous les pièges de la caverne (éruption de lave, éboulements et j'en passe...).
Reste qu'il faut travailler sur la jouabilité. En effet, il s'agit d'une attraction et il ne faut pas qu'un joueur reste deux heures à explorer la ville. Alors chez Disney, on pense que le joueur sera guidé vers la sortie s'il ne se débrouille pas tout seul. Sans quoi la queue pour Aladdin Adventure pourrait être longue... L'attraction devrait ouvrir d'ici un an et demi à deux ans dans un des parcs de Floride. Comptez sur nous pour vous prévenir du développement futur de cette attraction révolutionnaire ! Selon le directeur technique du projet, Aladdin Adventure pourrait aussi être adapté sur les consoles et ordinateurs de demain. Sympa, non ? Un grand merci à Mr Katzenberg sans qui ce reportage n'aurait pas été possible. ■



Errata Medialab

Dans notre news sur Medialab du précédent numéro, nous avons laissé entendre que ce serait un futur grand éditeur. Éditeur s'entendait ici au sens large et il ne fallait surtout pas imaginer que Medialab allait produire ses propres jeux. Medialab développera des produits pour des éditeurs qui existent déjà et ne compte pas devenir une société d'édition.

C'est pas cher !

Budget Codemasters • Amiga • disponible

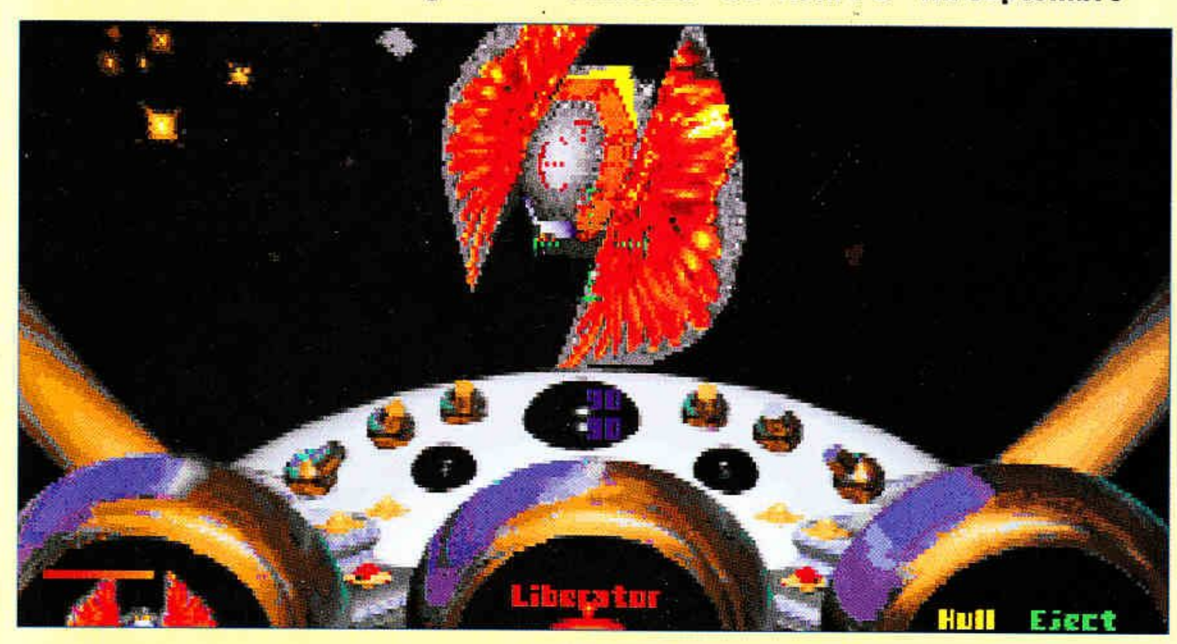
Le phénomène britannique du budget, comprenez anciens jeux à petits prix, commence à se faire plus courant en France. Codemasters propose sur Amiga toute une série de jeux d'arcade bon marché. Cosmic Spacehead et Fantastic Dizzy sont deux produits du genre jeux de plate-forme, mignons et très jouables. Micro Machines est une course de voitures sur des circuits complètement hallucinés.

IVe salon de la high tech de Loisirs

C'est ainsi que se nomme le salon plus connu l'an dernier sous le nom de Supergames. Il est dédié cette année aux loisirs sur ordinateurs et consoles au sens le plus large du terme. Du 30 novembre au 4 décembre 1994, vous pourrez découvrir dans le hall 7-2 du Parc des expositions de la porte de Versailles, ce qui constituera sûrement vos achats de Noël. Un bon moyen pour ne pas se tromper dans la multitude de titres annoncés !

Croisade spatiale

Starcrusaders • simulation/gestion • Gametek • CD-Rom PC • fin septembre



Alors que tout le monde attend avec une impatience teintée de méfiance Inferno, la superproduction de DID (F29, Epic, TFX), un jeu du même genre devrait arriver à l'improviste. Starcrusaders est développé aux États-Unis et distribué en Europe par Gametek. Comme vous pouvez le voir, la 3D mappée est à la base du jeu, avec pas mal de combats spatiaux en perspective. Il comporte également une aventure avec des personnages entièrement modélisés en trois dimensions. Les voix devraient malheureusement rester en américains, mais les quelques scènes cinématiques que nous avons pu voir laisse augurer d'une réalisation de qualité. ■

K.-O. debout !

Chaos Control • Infogrames • CD-Rom PC • automne 94

Présenté jusqu'alors sur CD-I, le superbe produit d'Infogrames, réalisé en collaboration avec Philips Interactive Media France devrait très prochainement débarquer sur CD-Rom PC. Il s'agit à la base d'un shoot'em up, découlant de la logique évolution d'Infogrames après Kether sur CD-I. La principale différence vient de l'utilisation de plusieurs Silicon Graphics pour réaliser des scènes animées magnifiques. L'action se déroule dans le futur, sur une base lunaire menacée par une invasion extraterrestre. Quatre niveaux fabuleux vous attendent avec des décors et surtout des ennemis superbes.



Vive le sport !

Comme nous tous, vous allez certainement finir vos vacances par une petite remise en forme. Entre la coupe du monde, le tour de France, les championnats d'Europe d'athlétisme et j'en passe, une fringale sportive semble s'être emparé de l'ensemble des éditeurs. Du coup, EA, grand spécialiste du genre, proposera très prochainement sur CD-Rom PC deux programmes qui raviront sans doute vos petits muscles surdéveloppés. Hockey 95 tout d'abord est la reprise du hockey sur PC sorti l'an dernier, avec une résolution SVGA en 256 couleurs, de la vidéo et une ambiance sonore enrichie grâce à la qualité sonore offerte par le CD. Dans le même genre, PGA Tour Golf a lui aussi été refondu, avec l'adjonction de vidéos, des voix et des bruitages, pour offrir au joueur un plus conséquent dès le mois de septembre. ■

Sans fautes

Correcteur orthographique Franklin • Environ 500 francs • 287 000 mots



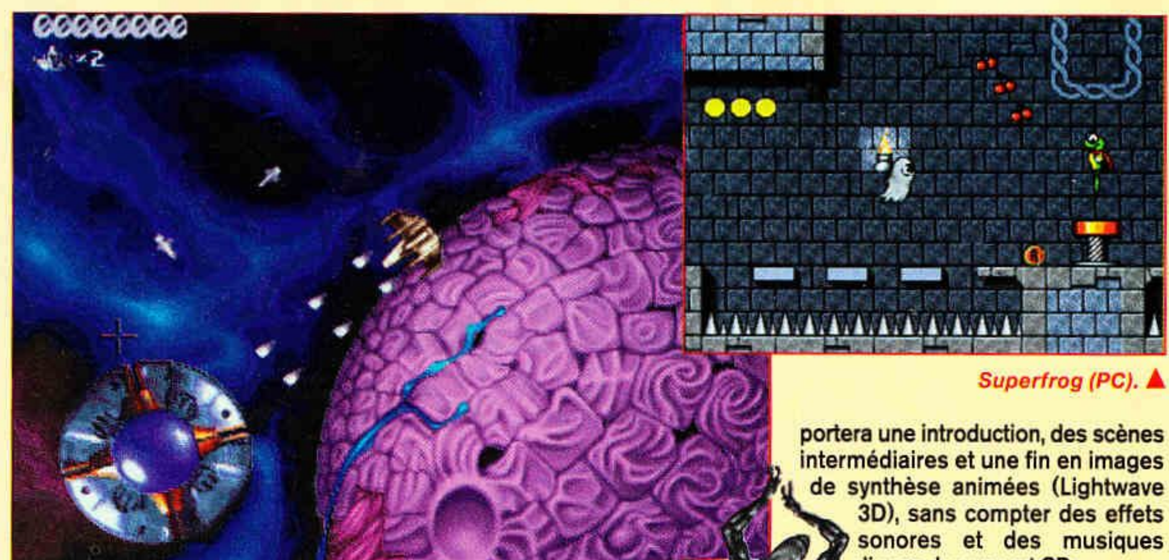
Pour les passionnés de Scrabble, voici un nouveau correcteur d'orthographe très performant. Il ne pèse pas plus de 54 grammes, possède 287 000 mots et toutes les conjugaisons. De plus, il ne coûte que 495 francs. Si vous le lui demandez gentiment, il vous donne même des anagrammes. Si vous en êtes encore à la période toujours délicate de vos études, vous pouvez même l'utiliser pour vérifier si votre orthographe est correcte, on ne sait jamais...

Le métro sur CD-I



Une nouvelle génération de plan lumineux du métro est mis au point par Philips. Il permet des recherches en fonction de quatre critères : noms des stations, rues de Paris, sites importants et gares ou aéroports. Le système utilise un écran vidéo tactile et la bestiole parle cinq langues (espagnol, allemand, anglais, italien et français). Il vous annonce en prime la durée du trajet et vous informe sur les tarifs. Malheureusement, il ne chante pas et ne fait pas le café. Il est déjà en service à la station Château-de-Vincennes et sera généralisé prochainement.

Team 17
Une équipe gagnante !



▲ *Super Stardust (AGA).*

Superfrog (PC). ▲

Team17 n'a pas chômé durant ces deux mois de vacances. Si vous croisez un type tout blanc avec des yeux injectés de sang et des vêtements fripés, dans une rue de Wakefield, il y a des chances que ce soit un programmeur de Team 17. De toutes manières, ils ont depuis longtemps oublié à quoi ressemble le soleil. Avec leur cote de popularité sur Amiga, et aussi de plus en plus sur PC (depuis l'adaptation de Body Blows), ils sont obligés de répondre aux sollicitations sans cesse plus pressantes de leurs adeptes.

Sur Amiga, **Alien Breed II : Tower Assault** propose cinquante nouveaux niveaux toujours aussi mal fréquentés. Au cours de ces nouvelles missions, vous affrontez au moins quatre nouvelles espèces d'aliens, sans compter les boss de fin de niveau. Avec des graphismes améliorés (oui, c'est possible !), un scrolling nominé aux Oscars de la fluidité et le formidable mode deux joueurs, cette extension s'apprête à devenir la nouvelle référence du jeu d'action (genre Gauntlet) sur Amiga. Et pour ceux que l'enthousiasme n'aurait pas encore gagné : Tower Assault est un budget, c'est-à-dire d'un prix au moins inférieur à 150 francs ! La version CD32 comportera une introduction, des scènes intermédiaires et une fin en images de synthèse animées (Lightwave 3D), sans compter des effets sonores et des musiques dignes du support CD.

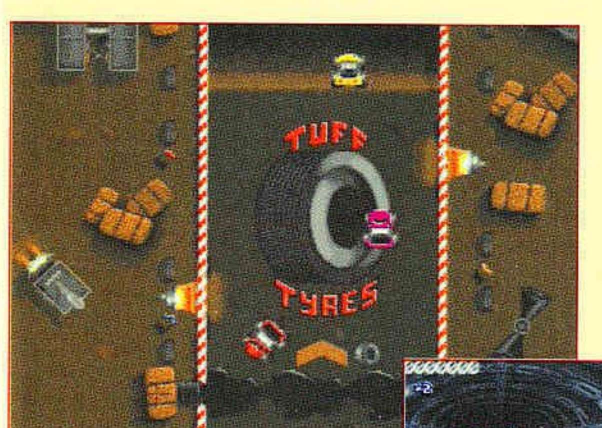
La version AGA de **Super Stardust** va illuminer la rentrée et plus particulièrement les logithèques A1200 et CD32. Les auteurs ne se sont pas contentés de trois modifications sur le jeu A500 : ils l'ont entièrement redessiné et reprogrammé. Le résultat est époustouflant et même les plus blasés devront batailler ferme pour retenir une larme de joie. Magnifique clone d'Asteroids, Super Stardust est composé de trente niveaux en présentation vue de dessus et de quatre spectaculaires tunnels 3D qui vous feront connaître le



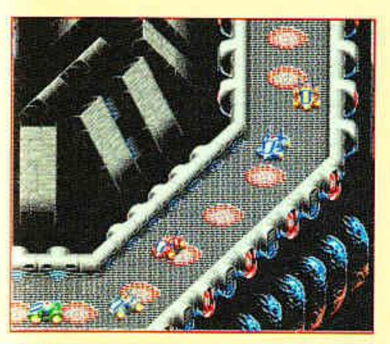
▲ *Alien Breed II (AM).*



▲ *All Terrain Racing (AM).*



▲ Overdrive (PC).


▲ All Terrain Racing (AM).

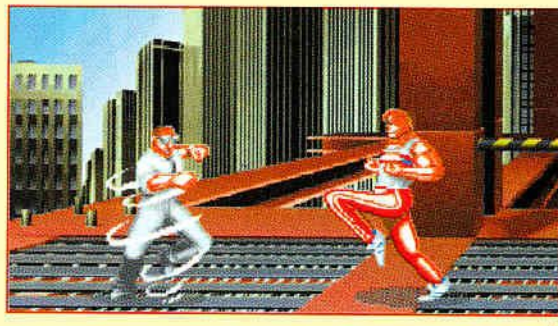
goût de l'adrénaline concentrée. Graphismes en 256 couleurs, météorites et ennemis issus pour la plupart du Ray Tracing, le jeu fera beaucoup parler de lui, ne serait-ce que pour sa réalisation. De plus, il utilise huit canaux sonores dont quatre dédiés aux sons et quatre autres aux douze musiques différentes. Les séquences 3D des tunnels possèdent quatre fois plus de couleurs que le jeu d'origine et deux fois plus sur les objets. Chacun des quatre tunnels contient un boss en Ray Tracing... Vous en voulez encore ? Et bien, des missions sous-marines sont également au menu... Décidément, les vacances ont été longues !

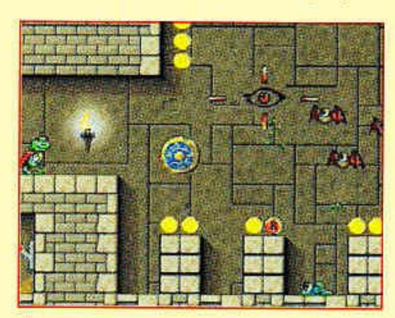
Des bonus à la pelle

Le dernier né des usines Team 17 est un jeu proche d'Overdrive : **All Terrain Racing**. Trois types de véhicules, plus de trente cartes différentes en mode <circuit race>, des obstacles à la Skidmarks : ponts, tunnels, sauts... Des bonus comme s'il en pleuvait, pour éclater votre adversaire humain (ou presque) en mode <deux joueurs>. Sachez encore que ce jeu est l'œuvre de la collaboration de Danny Burke, le graphiste de Body Blows et de Jamie Woodhouse, le programmeur de Qwak et Nitro.

Overdrive, la simulation de course automobile au scrolling si rapide qu'il faut être un mutant (comme Thierry à Sensible Soccer) pour prendre un virage sans quitter le bitume, va sortir en budget sur Amiga. Le meilleur jeu de baston sur PC : **Body Blows** s'apprête à en faire de même. En clair, ça signifie que leur prix ne va pas excéder 150 francs. Merci encore Monsieur Team 17 !


▲ Alien Breed II (AM).


Body Blows (PC). ▲


▲ Superfrog (PC).

▲ Super Stardust (AGA).

Superfrog arrive !

Overdrive va laisser des traces de pneus sur les écrans PC. Cinq décors démultipliés en vingt circuits pourront voir s'affronter deux joueurs avec un câble null modem. Le scrolling spectaculaire qui est annoncé risque bien de marquer à jamais l'idée que l'on se fait des capacités d'un PC à proposer un scrolling fluide.

Superfrog va connaître un sort équivalent. Il semble bien placer pour devenir la nouvelle référence du jeu de plate-forme sur PC. Exit Oscar, Zool 2 et autres Cool Spot : la supergrenouille compte bien s'imposer comme l'unique star de ce genre en pleine expansion sur une machine jusque là confinée aux jeux de rôle, d'aventure et aux simulations. Les graphismes en 256 couleurs sont magnifiques et l'animation ne dépareille pas. Avec d'innombrables passages secrets, des bonus délirants et des idées originales, les possesseurs de PC n'ont pas fini de s'agenouiller devant le logo de Team 17 ! On garde le meilleur (ou presque, la concurrence est rude) pour la fin : **Ultimate Body Blows** est également adapté sur PC et CD-Rom. Le CD32, seule machine jusque là à s'enorgueillir d'un tel titre, se fait subtiliser son exclusivité. Vingt-et-un personnages avec, pour chacun : des animations et des coups spéciaux plus originaux les uns que les autres. Une option (<tag team>) permet même à deux équipes de combattants présélectionnés de s'affronter. Graphismes 256 couleurs, voix digitalisées, seize modules Soundtracker : le tout s'installe sur le disque dur ! Bonne chance aux prochains jeux de combat... ■


▲ Overdrive (PC).

TEAM 17 IN FRANCE

- Alien Breed II : Tower Assault (A500/A1200), septembre ; (CD32), novembre.
- Super Stardust (A1200 et CD32), septembre.
- All Terrain Racing (A500, A1200 et CD32), octobre.
- Overdrive (Amiga), août.
- Body Blows (PC), août.
- Overdrive (386SX), septembre/octobre.
- Ultimate Body Blows (386 et plus), octobre.
- Superfrog (PC), automne.

Les entrailles du CD-Rom

Le grand livre du CD-Rom • Micro application • 430 pages • environ 200 francs



Si vous êtes équipé d'un PC, vous savez déjà qu'un lecteur CD-Rom est sûrement la chose la plus difficile à installer et à comprendre. Ce livre présente à peu près tout ce que l'on peut vouloir savoir sur le CD-Rom : historique, utilisation, principes de fonctionnement, standards, réglages, solutions aux problèmes rencontrés... L'ouvrage est accompagné d'un CD sur lequel vous trouverez des visualisateurs d'images et d'animations, des sharewares et autres gâteries.

Une nouvelle jeunesse

Même si la disparition de l'Atari semble inéluctable, nous avons eu la bonne surprise de voir un nouvel éditeur s'y intéresser. Frontier Software, un éditeur français qui développe sur Falcon, ST, TT, annonce déjà trois produits pour la rentrée : un Sountracker 32 voies pour Falcon du nom de Digital Tracker, un logiciel de génération d'images 2D et un logiciel de dessin toujours sur Falcon. La société ne compte pas s'arrêter là : elle prévoit également la création de logiciels de jeux... Ils ont promis de nous tenir au courant de l'avancement des choses, nous faisons de même.

WYATT EARP PUR, DUR ET VIOLENT

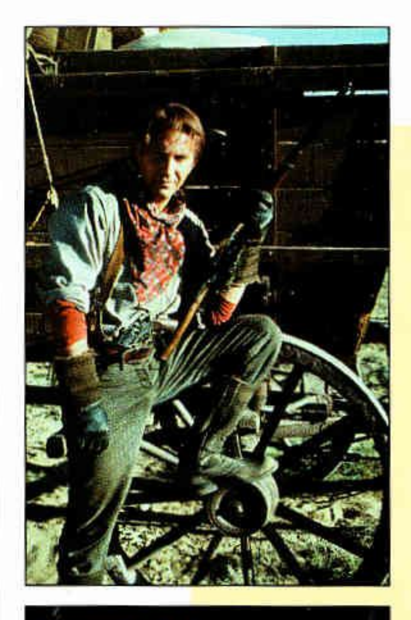
TÉLEX

Dans cette colonne, nous essaierons de vous tenir au courant de tous les liens qui se créent entre Hollywood et l'industrie du jeu vidéo...

• Acclaim se lance sur le CD-Rom PC plus vite que prévu. Du coup, True Lies (le remake de *La* Totale de Claude Zidi), le nouveau film de James *Terminator* 2 Cameron avec Arnold Schwarzenegger devrait être adapté, tout comme Stargate, une production Carolco/Le Studio Canal+, une superproduction de science-fiction avec Kurt Russel.

• La 20th Century Fox vient de lancer sa division jeux vidéo et travaille sur de gros projets. Attention, 1995 devrait voir arriver *Alien* 4 (dont on ose imaginer le scénario), *Die Hard* 3 (la suite de Piège de Cristal et de 58 minutes pour vivre) et Judge Dredd. La fameuse BD anglaise était en projet depuis bien longtemps, mais cette fois-ci rien ne devrait empêcher le film de se faire. Ni les 65 millions de dollars de budget, ni Sylverster Stallone, qui doit jouer le rôle de l'impitoyable justicier de Mega City One. Des films et des jeux que l'on attend impatiemment.

• Depuis qu'Interplay s'est fait en partie racheté par MCA, les deux compagnies travaillent ensemble main dans la main. Ainsi, Brian Fargo d'Interplay se serait isolé plusieurs jours avec Mr. Steven Spielberg pour réfléchir au jeu basé sur son prochain film : Casper. Il s'agit d'une histoire de fantôme, et sachez que le film est déjà tourné et qu'il ne manque plus que les effets spéciaux. Justement, ceux-ci sont longs à réaliser, même si c'est l'ILM qui s'y colle. Ça promet, ne serait-ce qu'avec un budget deux fois supérieur à celui de Jurassic Parc pour les effets de synthèse.



WYATT EARP
En salle le 31 août
Réalisateur : Lawrence Kasdan
Avec : Kevin Costner, Dennis Quaid, Gene Hackman...

Cette fois c'est certain : la vague des westerns déferle sur l'Europe. Après Les Belles de l'Ouest et Maverick voici que se pointe *Wyatt Earp. Wyatt Earp*, ou l'histoire d'une légende, celle d'un homme hors du commun qui entra dans l'histoire grâce au célèbre *Règlement de compte à OK Corral* (règlement qui, en fait, n'a pas eu lieu à OK Corral mais à Tombstone en 1881... les légendes ont la peau dure). Wyatt, joué (et produit) par Kevin Costner, est un homme dont la vie a étroitement été liée à la conquête de l'Ouest. Sur près de quarante ans, on suit son évolution et celle d'une Amérique en plein essor.
Après la mort violente de sa première femme, Wyatt s'endurcit et devient un homme de loi. Prêt à tout pour en finir avec la violence de l'Ouest, il s'entoure des ses trois frères et de son ami de toujours, Doc Holliday. De ville en ville, le clan Earp mène la vie dure aux cow-boys. Jusqu'à ce fameux règlement de comptes à OK Corral qui se terminera tragiquement...
Wyatt Earp c'est du vrai western : pur, dur et violent. Quoi de plus normal : le réalisateur, Lawrence Kasdan, a déjà commis *Silverado.* De plus, le film bénéficie d'une galerie d'acteurs impressionnants (Costner, Hackman, Quaid) qui ne font qu'ajouter de l'authenticité au film.



Ce sont les fous de western qui vont s'en donner à cœur joie pendant les trois heures que dure le film ! AKD





SPEED, DE L'ACTION AVANT TOUT

Speed, comme son nom l'indique, est hallucinant de rapidité. Le genre de film où l'on ne nous laisse pas le temps de souffler. Pendant près d'une heure et demie, on a droit à une course poursuite d'un style nouveau. Nouveau parce que, d'une part, c'est un énorme bus, et non une voiture rutilante, qui fonce à toute allure sur une autoroute de Los Angeles. D'autre part, ce bus n'est pas vraiment poursuivi par des flics. Vous me suivez ? Non ? Bon, j'explique : ce satané bus est truffé d'explosifs et menace de sauter si le chauffeur dépasse les 80 km/h ou s'il stoppe le véhicule... Du coup les flics sont là pour aider les innocents passagers. Vous suivez mieux le tragique de la situation ? Rassurez-vous, un superflic est là pour sauver les meubles. Jack Traven, c'est le superflic, est jeune, beau (c'est Keanu Reeves...), intelligent et risque tout. Il a en plus une chance incroyable et forme un duo de choc avec Harry, son coéquipier. Il n'y a donc pas de raison pour qu'il rate son affaire. C'est sans compter sur le poseur de bombe, Howard Payne (Dennis Hopper au jeu toujours superbe), un ancien flic artificier possédant un matériel ultraperfectionné. Vous l'avez compris, le beau Jack a plutôt intérêt à se



surpasser... Contrairement à ce que l'on pourrait croire, *Speed* n'est pas invraisemblable. Non, non. En tout cas, c'est ce qu'atteste un ancien membre de la brigade antigang de Los Angeles et conseiller sur le tournage... De là à vivre cette histoire en frôlant la mort plusieurs fois sans pratiquement aucune égratignure, il y a un abîme... Enfin, ce n'est pas ce qu'on demande à un film d'action. Et *Speed*, c'est avant tout de l'action. Le top du top, ce sont ces cascades en chaîne. Où l'on voit le bus voler littéralement d'un pont à l'autre sur une douzaine de mètres. Où l'on voit ce même bus s'écraser contre un boeing en formant un gigantesque brasier. Où l'on voit une rame de métro jaillir de terre... C'est certain, le réalisateur Jan de Bont n'a pas lésiné sur les moyens. Spécialiste du film d'action, c'est sa première réalisation après avoir été chef opérateur sur des films tels que *Piège de Cristal* ou *À la Poursuite d'Octobre Rouge*. Il a donc l'habitude de ce type de film. Pour un premier coup, c'est un coup de maître. On ressort de là avec l'impression d'avoir vécu « en vrai » cette course poursuite (une heure sur les deux heures de film !) pas comme les autres. À quand le prochain, Monsieur de Bont ? AKD

SPEED
Déjà en salle
Réalisateur : Jan de Bont
Avec : Keanu Reeves, Dennis Hopper, Sandra Bullock...

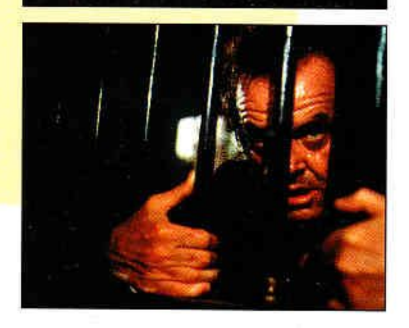
WOLF : EN PLEINE LUNE

Une nuit de pleine Lune, l'éditeur Will Randall (Jack Nicholson) renverse un loup... Malheureusement pour lui, cet animal le mord... Depuis cette étrange nuit, des changements s'opèrent en lui. Il voit trop loin, entend trop bien et les odeurs deviennent trop fortes. Préoccupé par son travail, il n'y prête pas tout de suite attention. Lorsqu'un soir il sent que son corps se transforme, il comprend qu'il est en train de se métamorphoser en loup... Sa vie devient un calvaire : la nuit, il chasse pour se nourrir et tue pour se défendre, le jour il retrouve ses esprits et son corps. Effrayé par sa violence, abandonné par sa femme, Will se terre et attend avec angoisse chaque nouvelle nuit. Seule Laura (Michelle Pfeiffer) le retient à la vie. Mais leur amour naissant ne peut éviter le pire. Will doit fuir, protéger Laura, mais surtout affronter sa malédiction...

L'étrange histoire d'amour qui lie Laura à Will sert de toile de fond à la très connue légende du loup-garou. Après les nombreux films sur ce sujet, c'est l'une des originalités de *Wolf*. L'autre c'est que le film parle aussi de la vie quotidienne d'un homme, de trahison, d'adultère et de travail. En fait Will/Wolf est un loup très humain. D'ailleurs sa transformation se fait lentement : elle suit la réalité de Will. Le maquillage, l'étonnant regard de Jack Nicholson et notre imagination nous effraient beaucoup plus que des effets spéciaux. *Wolf* mêle le quotidien et le fantastique. Du coup le film prend une dimension réelle, faite d'aventure et d'horreur. Et cette dimension risque de nous angoisser longtemps... AKD



WOLF
Sortie le 14 septembre
Réalisateur : Mike Nichols
Avec : Jack Nicholson, Michelle Pfeiffer...



LE CLIENT EST ROI

Le Client, c'est une histoire de mafia, de justice et de procès. Rien de bien neuf me direz-vous. Pourtant ce film est bien différent car les protagonistes sont à l'opposé de ce qu'on imagine habituellement. En l'occurrence, le client, c'est un enfant. Mark Sway, onze ans, est un gamin comme tous les autres. Il va à l'école et fait les quatre cents coups. Son destin bascule le jour où il a le malheur de recueillir les dernières confessions d'un avocat attaché à la mafia. Romey Clifford est le défenseur du mafioso Bari The Blade Muldanno assassin présumé d'un sénateur. La police soupçonne Mark d'être en possession des éléments permettant de mettre sous les verrous Muldanno. Mais Mark sait qu'il risque la mort s'il parle. Coincé entre Roy Foltrigg (Tommy Lee Jones), un procureur impitoyable et la mafia, il décide d'engager une avocate : Reggie Love (Susan Sarandon). Reggie est novice en matière de meurtre mais Mark n'a pas le choix. Commence alors une lutte infernale de deux outsiders contre la justice et la mafia...

Le Client est un thriller psychologique. Les deux héros sont plutôt des antihéros. L'avocate Reggie est inexpérimentée et le client Mark est un enfant obligé de se comporter en adulte. Leur situation est difficile, ils s'affrontent continuellement, et peu vraisemblable, on a rarement vu un enfant engager une avocate pour se défendre contre la mafia. Mais le film tient la route (peut-être parce qu'il est tiré d'un des nombreux best-seller de John Grisham, ex-avocat et auteur de *La Firme* et de *L'Affaire Pélican*) et c'est avant tout un vrai thriller. AKD

LE CLIENT
Sortie le 21 septembre
Réalisateur : Joell Schumacher
Avec : Susan Sarandon, Tommy Lee Jones...

Les cartes Fun Radio

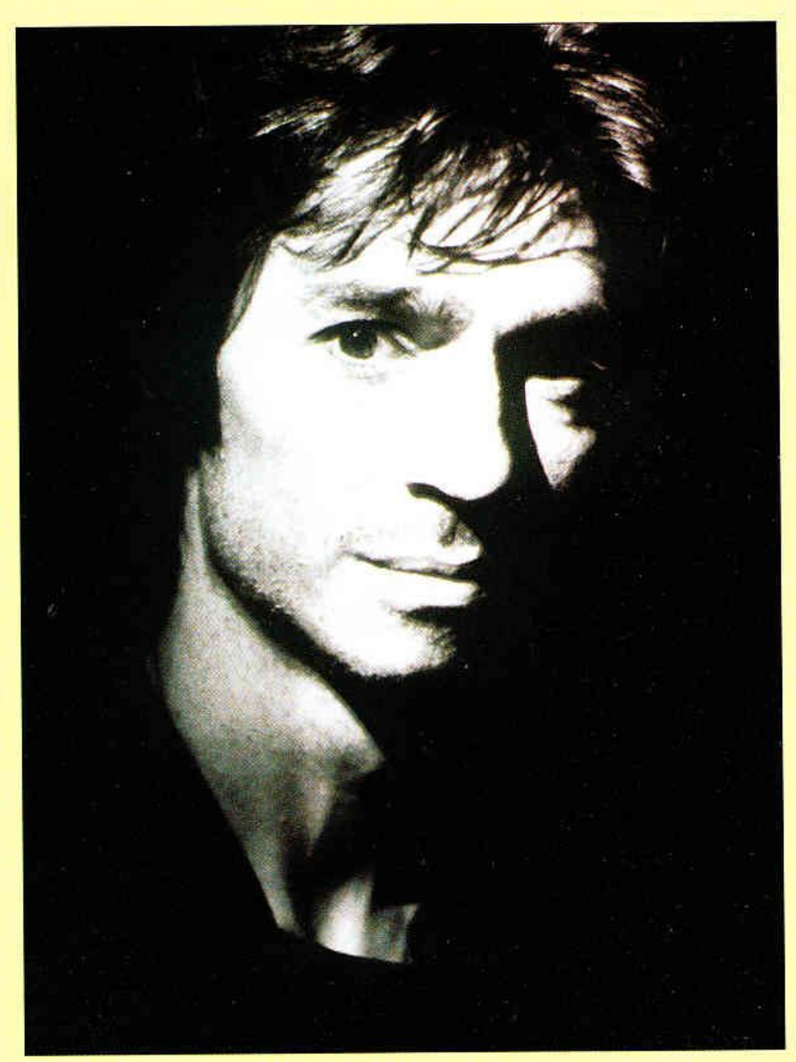
Après les compils qui rapportent plein de blé, Fun Radio se lance dans les kits multimédias qui, on l'espère pour eux, feront de même. En fait, pour être plus précis, il s'agit d'un partenariat entre Blue Technology et Fun Radio. Deux cartes sont proposées : la Blue Sound et la Blue Sound Expert. Elles sont toutes deux en 16 bits mais la seconde est stéréo, contrairement à la première et à la huitième, qui n'existe pas encore. Elles sont compatibles Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Adlib, Microsoft Windows Sound System. Elles possèdent onze et vingt voix et coûtent environ 490 et 990 francs. Dans la jungle des cartes sons sur PC, ces cartes semblent réellement très bon marché !



MS Dos 6.22 en vue

Suite au procès à grand spectacle qui l'oppose à la société STAC Electronics, Microsoft sort la version Dos 6.22 qui remplace la partie du logiciel sur laquelle se porte le litige. Le procès qui avait suivi avait fait beaucoup de bruit il y a quelques mois de cela. Ainsi, le « Doublespace » est remplacé par le « Drivespace » dont l'usage est exactement le même, c'est-à-dire la compression de données. Espérons seulement que cela ne suscite pas de nouveaux procès...

Lou… le « v…



▲ *Bertignac : « J'essaie toujours de faire quelque chose de différent. »*

Ancien membre du légendaire groupe Téléphone, Louis Bertignac poursuit depuis une brillante carrière en solo. À la fois chanteur et guitariste, il est également un fan de jeux vidéo... Trois bonnes raisons de le rencontrer !

Gen4 – Ton dernier album s'appelle « Elle et Louis ». Satisfait du résultat ?

Louis Bertignac – Je suis assez content en général comme en gros de tous les autres albums. Avec le recul, je pense que j'ai fait ce que je pouvais. La suite, l'accueil du public, ne m'appartiennent plus. Basta !

On sent dans ta musique une grande évolution ?

J'essaie de faire quelque chose de différent à chaque fois. La grande nouveauté vient du fait que cette fois, je n'ai pas fait l'album avec un groupe. J'ai employé des musiciens différents pour chaque morceau. Avant, je bossais avec des jeunes. Cette fois, j'ai pris des pros confirmés comme Manu Katche ou Tony Visconti. Cela m'a permis d'avoir plus de temps pour m'occuper des guitares et des voix.

En fait, tu es avant tout un simple guitariste ou alors, mieux, un chanteur guitariste ?

Il y a une erreur que font couramment les gens qui étaient dans un groupe et qui bossent ensuite en solo, c'est de vouloir absolument travailler les instruments avec lesquels ils n'étaient pas très bons. Au risque de négliger leurs instruments favoris. Cela arrive très souvent. Comme tout le monde, je suis tombé dans le panneau ! Pour retrouver le droit chemin, je me suis remis à la guitare. Le résultat donne un album plus personnel.

Comment te sens tu, après une déjà longue carrière ?

C'est amusant... Je mûris lentement... J'apprends de plus en plus de choses autour de ce qui me concerne. C'est une autoroute, une suite logique. Il y a des côtés de moi qui se confirment.

Au mois de mai, lors d'un de tes concerts, au Bataclan à Paris, Téléphone est remonté sur scène...

C'est eux qui m'ont fait la surprise... Ils m'avaient tous demandé une place mais je ne pensais pas qu'ils monteraient sur scène. Nous n'avions jamais joué ensemble depuis notre séparation.

Peut-on envisager une reformation du groupe ?

Il n'y a rien de prévu... Vraiment pas... Je pense qu'aucun de nous n'a envisagé une reconstitution. J'ai l'impression que c'est bien de se retrouver de temps en temps, comme ça. Moi, en tout cas, j'ai attaqué un nouveau truc et je suis loin d'avoir fini ce que j'ai entrepris. Je voudrais

J'aime jouer et programmer des jeux

aller plus loin dans cette affaire. Téléphone : je connais tellement, c'est une grande partie de ma vie. On se connaît depuis l'âge de seize ans. On est toujours bons copains. Dès que l'on monte sur scène, on sent qu'il n'y a aucun problème, que l'on s'entend toujours aussi bien. Mais on n'a pas forcément envie de remettre tout ça sur le tapis.

Tu penses que tu es allé au bout de ce que tu pouvais faire avec Téléphone ?

s Bertignac
léotéléphone »

Musicalement, j'en ai peur. Je ne dis pas qu'il y a incompatibilité musicale, mais ça me paraît un peu limité. Je n'ai pas tellement envie de reprendre une nouvelle histoire. Si on a arrêté, je pense que ce n'est pas pour rien. Je ne vois pas ce que l'on pourrait faire de plus.

Arrêter Téléphone et partir chacun de son côté était un pari difficile ?

Bien sûr, ce n'était pas évident. Mais on le savait : les gens gardent toujours l'image du groupe. Et puis finalement, on s'y fait. Jean-Louis a réussi à faire son trou. Moi, je suis en train de le faire. Ce n'est pas maintenant qu'il faut arrêter. Retourner en arrière maintenant, serait un désaveu.

Si ça se trouve, les jeux vidéo deviendront ma vie

Quels sont tes projets ?

Je suis mon petit bonhomme de chemin. La tournée finie, je me remets sur le prochain disque qui m'exalte, parce que je ferai vraiment tout. J'écrirai les textes et je jouerai de la plupart des instruments. Ce sera l'album le plus personnel que je n'ai jamais fait. Je me suis aussi rendu compte que je devais faire ce que j'aime. Mon plus grand projet est de faire des jolies chansons.

Pour les faire partager à ton public ?

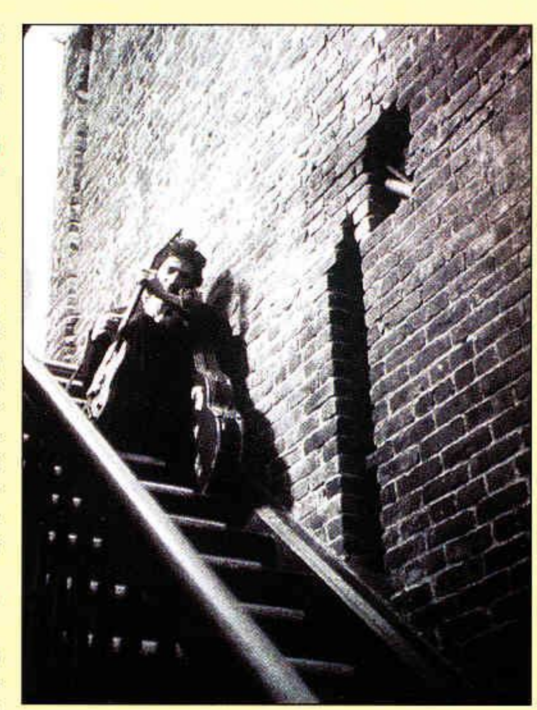
Je suis en extase devant mon public. J'ai toujours l'impression que c'est le meilleur du monde. Je me sens merveilleusement soutenu. Pourtant, j'avais un peu peur que les gens ne m'aiment plus. Il y avait longtemps que je n'avais pas fait de scène. Une salle qui crie ton nom à la fin du concert, c'est merveilleux. C'est fou. J'ai versé des larmes toute la nuit. C'est trop beau. Le contact avec le public redonne des forces.

Tu es également un passionné de jeux vidéo ?

J'aime toucher un peu à tout. J'aime jouer. J'aime également programmer des jeux, même si je suis assez nul pour l'instant dans le domaine. Je ne connais pas les langages trop compliqués. Je ne connais que l'hypertouch sur Macintosh. Je les imagine. Je ne les ai pas encore réalisés.

Quels sont tes supports préférés?

Pour certains jeux, j'utilise le Macintosh, pour d'autres l'Amiga. J'avais aussi une console Mattel dans le temps, mais je ne m'en sers plus.



▲ *« La musique, c'est ma vie. »*

Et tes jeux préférés ?

Ah ! Je suis un fan de Goal. Il est génial celui là ! J'aime bien les jeux de foot sur ordinateur. Je les ai tous. Mais vraiment, et de loin, Goal est le meilleur. J'ai acheté l'OM, Sensible World of Soccer et pleins d'autres, mais ils m'ont tous déçu à part celui-là. J'adore vraiment les jeux de foot. J'ai aussi deux ou trois jeux de tennis. Je suis très branché sur les jeux de sports. Le sport en vidéo fatigue moins que dans la réalité. Et c'est surtout beaucoup moins risqué ! J'aime également beaucoup Indiana Jones et aussi quelques jeux de rôle.

Tu passes beaucoup de temps devant ta console ?

Dans mes mauvais jours, je peux passer pratiquement quatre heures de suite à jouer. Quand j'ai vraiment gâché ma journée, je joue au jeu vidéo. C'est assez rare tout de même. En général, au bout de trois quart d'heure, une heure de jeu, j'essaie de m'arrêter, mais on s'accroche vite à ces jeux.

Tu es accro, mais pas trop ?

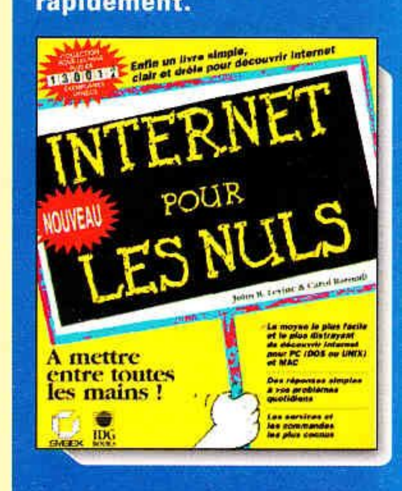
Je joue juste pour me marrer. Mais un jour peut être, j'aimerai concevoir des jeux vidéo. C'était un peu pareil avec la musique. Quand j'étais gosse, je me disais : y en a marre de perdre du temps avec ça. Je ne pouvais pas m'empêcher de jouer. Depuis, c'est devenu ma vie. Si ça se trouve, les jeux vidéo deviendront ma vie de la même façon. Ça part à peu près du même endroit. On ne sait jamais. Mais c'est vrai que j'ai des idées de jeux dans la tête. De là à les réaliser, c'est toute une galère. Il faut trouver des budgets, des gens intéressés. Se serait un beau pari... ■

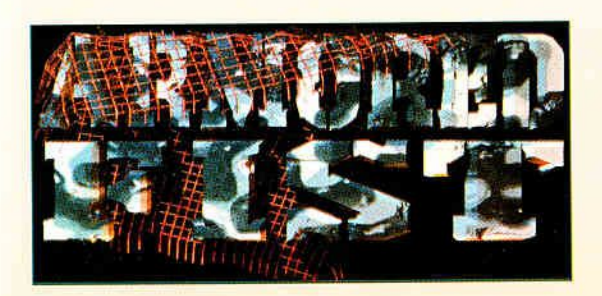
Jean-Pierre Burias

Quinze millions de connectés

Internet pour les nuls • Levine et Baroudi • Sybex • environ 100 francs • 354 pages

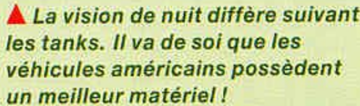
Internet est le plus gros réseau mondial d'échanges de données. Il regroupe en effet des ordinateurs tournant sous Dos, Unix et Macintosh. Il permet également à tout un chacun, via son micro-ordinateur, de recevoir les photos de vacances de son cousin, qui habite en Australie, d'obtenir la liste de tous les clubs d'aéromodélisme de l'Oregon ou de l'Afrique du Sud, de discuter avec des experts japonais sur la détérioration de la couche d'ozone, ou avec des étudiants du monde entier sur n'importe quel sujet... La liste est quasiment infinie... En fait, Internet, c'est une sorte de Minitel à la puissance mille. Pour y avoir accès, il suffit simplement de disposer d'un ordinateur, d'un accès modem et d'un accès Internet. Comme certains utilisateurs novices peuvent être assez vite désemparés face à quelques finesses techniques de ce nouvel univers, Sybex édite cet ouvrage d'initiation pour permettre ainsi à monsieur tout le monde d'accéder facilement à ce monde étrange et à son vocabulaire ésotérique. C'est très bien fait et surtout, c'est compréhensible par un néophyte qui décide de s'y mettre très rapidement.





TONNERRES

Après le succès exceptionnel de Commanche, Novalogic récidive avec une toute nouvelle mouture de la technologie Voxel Space et des scènes cinématiques à vous faire éclater les nerfs optiques.



▲ *La vision de nuit diffère suivant les tanks. Il va de soi que les véhicules américains possèdent un meilleur matériel !*

Les possesseurs de PC, comme tout joueur qui se respecte, connaissent la simulation d'hélicoptère Comanche, développée par Novalogic et distribué par Ubi Soft en France. Le succès du produit est le résultat de l'utilisation d'un nouveau procédé de 3D, appelé Voxel Space, qui permit aux développeurs d'offrir aux joueurs des paysages en 3D bitmap largement plus impressionnants que la 3D polygonale classique. Depuis, assez peu de produits utilisant cette technologie ont vu le jour et c'est donc avec une certaine impatience que nous attendions Armored Fist. Il faut bien avouer que cela valait la peine, même si au premier abord ce sont les séquences intermédiaires qui impressionneront le plus le joueur (et sûrement la presse).

Une action prenante

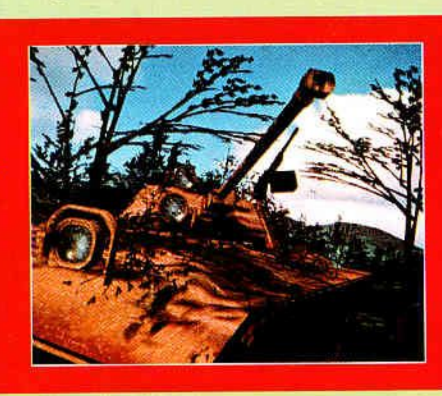
De belles images ne constituent en effet qu'un plus pour un jeu et en aucun cas elles assureront au produit un franc succès. Les auteurs d'Armored Fist l'ont bien compris et ils ont développé quelques petites surprises supplémentaires qui rendent l'action vraiment prenante. Tout d'abord du côté de la réalisation : le paysage possède un véritable relief, chose assez rare dans ce domaine. Vous pourrez en effet avec vos blindés grimper le long d'une colline, ou vous planquer derrière un sommet pour surprendre un ennemi pas assez prudent. Si on peut reprocher aux décors et aux véhicules de pixelliser lorsqu'on se rapproche d'eux, il faut avouer que par contre, les effets lors des explosions sont particulièrement

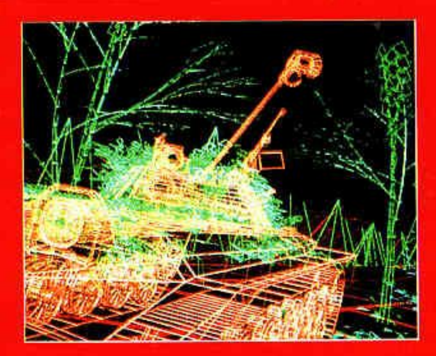
Des effets très réussis

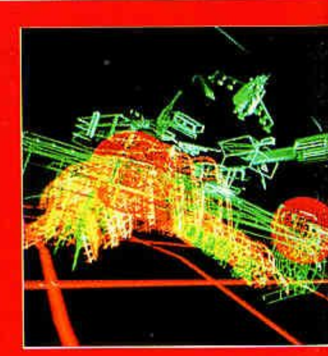
réussis. Les nuages et les écrans de fumée possèdent une consistance tellement réaliste que vous ne vous lasserez pas de les voir. Vous pourrez surtout les utiliser comme camouflage ! La vitesse d'animations est nettement plus rapide que sur Comanche et vous pourrez configurer le jeu (détails, ciel, visibilité) pour le rendre encore plus rapide au détriment des graphismes.

Le jeu en lui-même n'a rien d'exceptionnellement original puisqu'il s'agit, quoiqu'on en dise, d'une simulation de ba-

Les blindés que vous pourrez admirer dans les scènes animées ont été modélisés sous 3D Studio. Il faut cependant avouer que les gens de chez Novalogic ont développé leurs propres outils pour exploiter au mieux ce logiciel et lui adjoindre des fonctionnalités dont vous pouvez voir ici l'aboutissement. Pas mal !







MÉCANIQUES

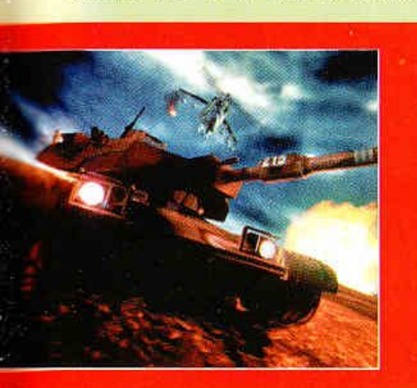


▲ Voici un petit groupe de blindés tels que vous pourrez les découvrir sur le terrain.



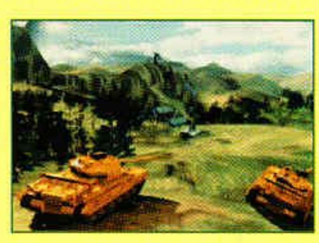
▲ Novalogic prouve une fois de plus sa maîtrise du réalisme avec des effets de fumée et de brouillard encore jamais vu. Cela leur a même permis d'utiliser les obus fumigènes, comme de véritables armes pour se camoufler et surprendre l'ennemi !

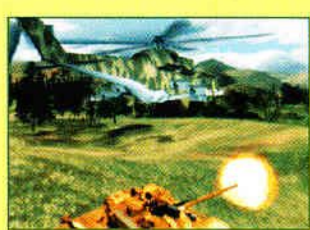
taille de blindés. Le joueur pourra choisir parmi un certain nombre de campagnes et de scénarios déjà définis ou fabriquer ses propres batailles. Tout un module de création de scénarios a été incorporé. Vous pourrez choisir parmi plusieurs types de terrains, de jour comme de nuit. En quelques minutes, grâce à une interface simple et pratique, le joueur pourra choisir le terrain, placer des cibles, des défenses, des unités de blindés… Ces derniers sont au nombre de quatre, avec du côté américain le Tank M1A2 Abrams, qu'il n'est plus besoin de présenter, et le M3 Bradley, un véhicule de soutien d'infanterie. Du côté russe, vous aurez le char d'assaut T80 et le véhicule blindé



COMME AU CINÉMA

Voici quelques extraits d'une des magnifiques scènes cinématiques que vous pourrez découvrir à certains moments cruciaux du jeu. C'est bien simple : certains concurrents sont encore persuadés que ces séquences ont été réalisées sous Silicon Graphics. Eh bien, non messieurs ! Vous vous mettez le doigt dans l'œil. Un simple 3D Studio avec quelques outils développés en interne et voilà le résultat. Ça vous fait baver, hein...





















BMP-2. Chacun possède des caractéristiques vraiment très différentes et le joueur devra apprendre à connaître à la perfection ces véhicules. Le maniement est en effet totalement différent, tout comme l'armement, et il faudra élaborer des stratégies adaptées aux forces en présence. À tout moment durant une bataille, le joueur pourra passer d'un tank à l'autre ou geler le jeu en accédant à la carte du terrain. Vous pourrez alors étudier la situation, donner de nouvelles instructions à vos blindés, et même tricher en changeant de camp !

Une sérieuse opposition

Si le produit est fini dans sa réalisation depuis quelque temps déjà, les auteurs travaillent comme des forcenés sur l'intelligence de jeu des chars ennemis dirigés par l'ordinateur. En clair et sans décodeur, cela signifie que vous allez vous retrouver face à une sérieuse opposition ! Quelques petites options novatrices devraient ravir les plus acharnés et j'avoue

Des animations plus rapides que Comanche

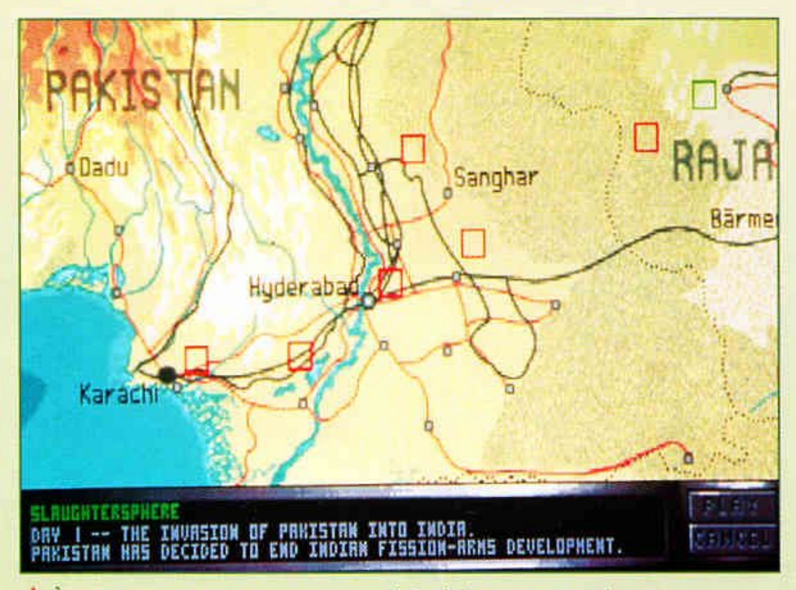
avoir particulièrement aimé le soutien d'une frappe aérienne, très pratique pour faire le vide autour d'un point stratégique. Le jeu est pour l'instant prévu sur PC et sur CD-Rom PC. Cette dernière version possédera beaucoup plus de scènes cinématiques, de musiques, de voix…
Si le jeu peut se contenter d'un clavier et d'une souris, il est bien sûr prévu pour utiliser au mieux toutes les nouvelles manettes du genre Thrustmaster ou Flightstick Pro. Autant vous dire qu'en couplant le Flight Control et le Weapon Control de Thrustmaster, vous aurez réellement l'impression de piloter un blindé ! Vous pourrez alors diriger indépendamment la tourelle ou le véhicule, choisir les armes, sélectionner la vision de nuit, locker une cible… Il est aussi possible que d'ici quelques mois apparaisse un module permettant alors de jouer en réseau contre un adversaire. Profitant du développement de Novalogic, une adaptation de la technologie Voxel Space sur Mac est étudiée, ce qui pourrait alors aboutir à des produits du type Comanche et Armored Fist sur Macintosh ! ■



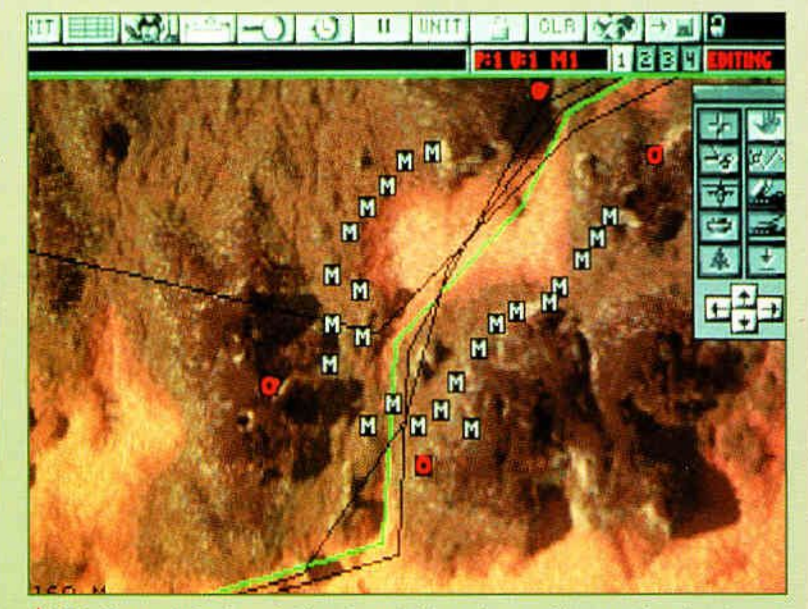
▲ Chaque véhicule possède son propre tableau de bord et ses commandes. Rien de bien compliqué cependant, le côté action primant encore sur la simulation.



▲ La technologie permet d'inclure des arbres et un relief qui impressionnera plus spécialement les habitués de M1 Tank Platoon ou des récents Pacific Island et autres jeux du genre.



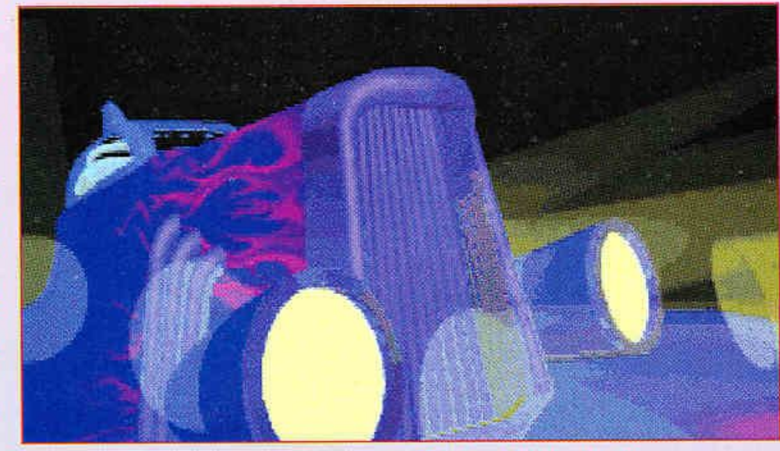
▲ À tout moment, vous pouvez accéder à la carte pour donner des ordres précis à certaines de vos unités et suivre la situation stratégique de la bataille. Ici, vous choisissez un site de bataille.



▲ Voici le module de création de missions. Les outils se présentent sous forme d'icônes permettant d'ajouter certains éléments : des décors, des blindés, des bâtiments… Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin !

L'AVENTURIER DE L'ARCHE PERDUE

En développement depuis de très nombreux mois, nous avons enfin pu jeter un coup d'œil sur la suite des aventures du Capitaine Blood prévues sur CD-Rom PC pour la fin d'année. Un voyage spatio-temporel dans le monde onirique de Cryo...



▲ *Un petit clin d'œil à un groupe de rockers barbus très connus pour leur voiture et ses charmantes conductrices.*

Tous les possesseurs d'Atari ST se souviennent sûrement de L'Arche du Capitaine Blood, édité par Ère Informatique. Ce jeu fantastique avait permis au ST de flamber comme une bête dans la fin des années 80. Les graphismes étaient incroyables pour l'époque, avec des effets de plasma utilisés pour les voyages dans l'hyperespace, des voix aliens digitalisées qui avaient fait fureur à l'époque. De plus, la musique était composée par Jean-Michel Jarre, lui-même en personne ! Le scénario était suffisamment original pour permettre à ce jeu de devenir une légende sur cette machine, et ce dans le monde entier.

▲ *Vos voyages à travers le temps et l'espace vous donneront accès à des animations superbes lors de vos approches de planètes.*

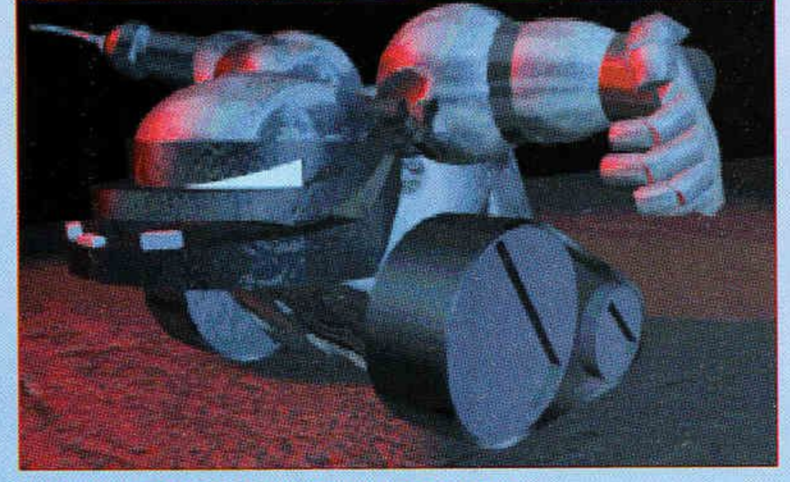
Un véritable film de SF

Presque 10 ans plus tard, ses auteurs nous proposent une nouvelle aventure futuriste incroyable dans laquelle le scénario est d'une profondeur et d'une originalité rarissimes ! Dévoiler toute l'histoire serait vraiment idiot… Sachez seulement que vous êtes embauché par un mystérieux personnage, appelé Bob, pour le ramener au Big Bang originel ! Un vaste programme qui vous demandera beaucoup de talents et surtout l'utilisation de votre vaisseau mythique, l'Arche et de son ordinateur de bord, une IA (intelligence artificielle) au caractère aussi désagréable que lunatique.

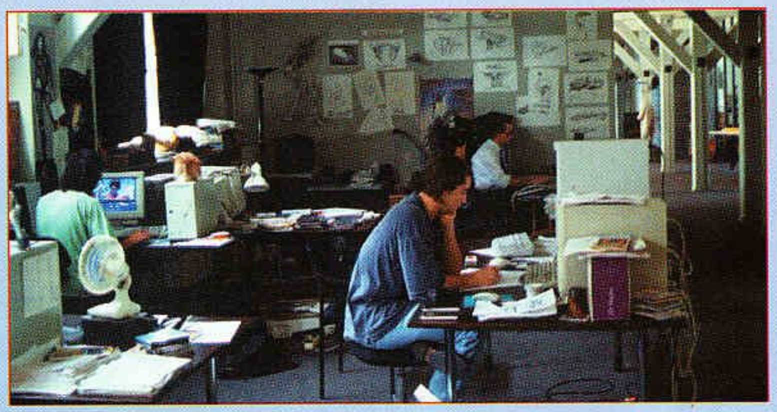
Un peu comme pour Scavenger, Cryo utilise désormais allégrement la vidéo pour la réalisation du jeu. L'équipe a ainsi utilisé des modèles réduits, des marionnettes et un système de caméras montées sur un pied mobile. Ils ont ainsi pu retranscrire des mouvements assez complexes qui donnent à certaines phases du jeu la même intensité que certaines scènes des films de SF les plus célèbres. Certaines marionnettes comme les Izwals (aliens pacifiques au look des plus mignons) possédaient même un tas de mécanismes et de fils commandés à partir d'un gant, pour bouger et faire des mouvements correspondants à certaines attitudes.



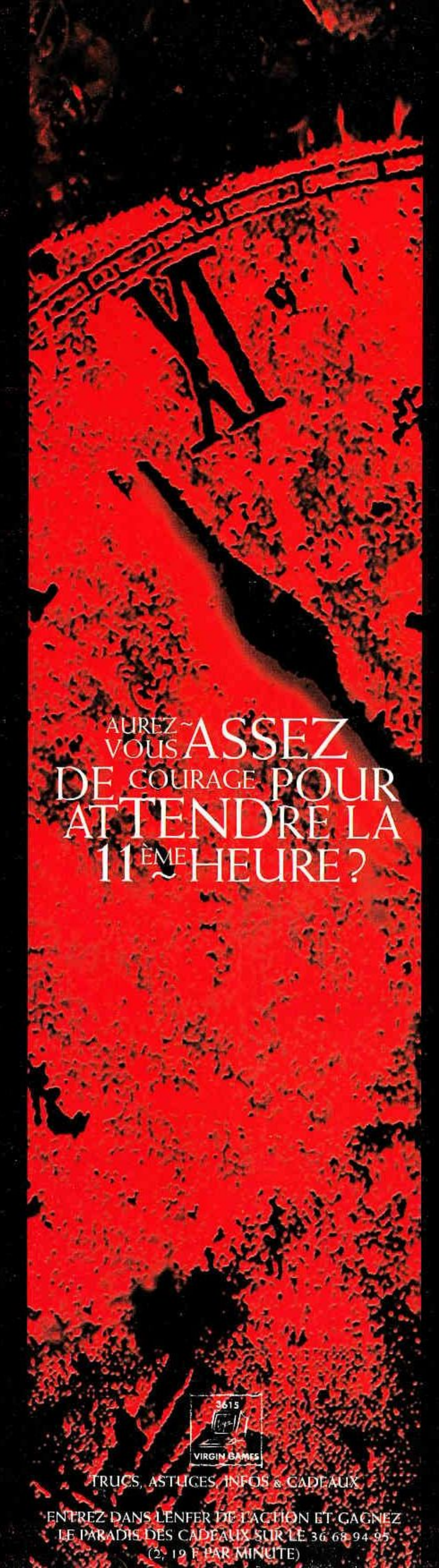
Pour chaque personnage, de nombreuses mimiques ont été digitalisées. Le ton des dialogues est également un des points essentiels de l'aventure. Une bonne ap-



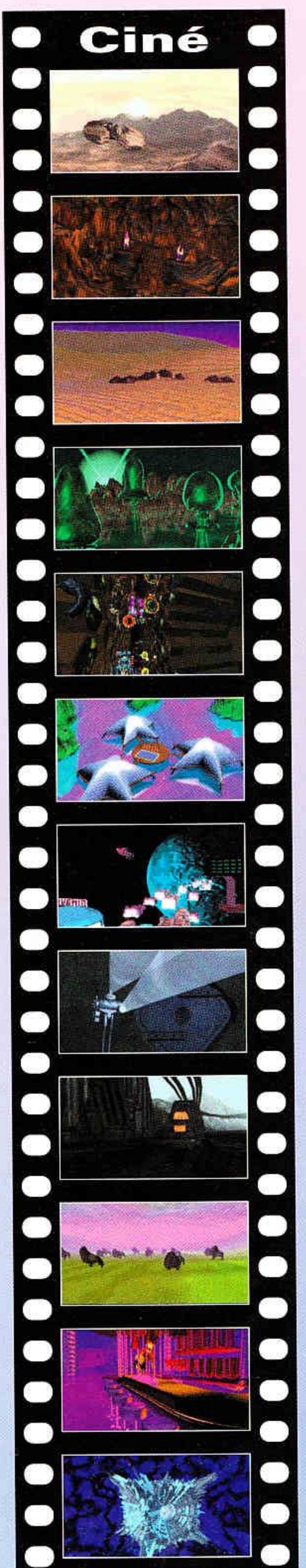
▲ *Un robot bien mal en point que vous trouverez sur une des premières planètes. Il faut trouver une batterie pour qu'il retrouve toutes ses facultés et vous aide à progresser.*



▲ *Que le calme apparent des bureaux ne vous trompe pas ! Ce sont peut-être les vacances pour vous mais pas ici, avec un groupe homogène en pleine fièvre créatrice.*



AUREZ-VOUS ASSEZ DE COURAGE POUR ATTENDRE LA 11ÈME HEURE ?
3615
VIRGIN GAMES
TRUCS, ASTUCES, INFOS & CADEAUX
ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE 36 68 94 95
(2, 19 F PAR MINUTE)



proche de chacun des interlocuteurs est en effet indispensable pour progresser normalement. De vrais acteurs ont été filmés et leur intégration dans les décors synthétiques est excellente. Vous vous souvenez sûrement du halo bleu qui entoure les personnages de The Seventh Guest : ici rien de tel grâce à une maîtrise de la vidéo et des incrustations sur ordinateur !

Un scénario évolutif

Pour aboutir à un jeu d'aventure digne de ce nom, Philippe Ulrich s'est lancé dans des semaines de boulot pour élaborer une histoire à la fois complexe et fantastique, sans pour autant la rendre rébarbative. Cet amateur de science-fiction déborde d'idées venues d'un autre monde. Il a pris un plaisir, qu'il ne dissimule nullement, à créer une atmosphère bien particulière autour du jeu. Pour élaborer le déroulement de l'histoire, il a utilisé un générateur de scénario sur PC ! Cet outil permet d'associer facilement des dialogues, avec des scènes filmées ou générées grâce à un macro-langage constitué d'instructions simples. Il est ainsi facile de poser certaines conditions, d'élaborer des arborescences et des branchements conditionnels un peu partout pour prévoir et gérer toutes les possibilités d'actions du joueur. Le résultat semble des plus prometteurs, surtout si l'on considère la liberté laissée à l'utilisateur.

Pour ne pas les perturber — les joueurs sont encore peu habitués à ce genre de libertés —, quelques petites barrières devraient être intégrées. L'écoulement des jours étant géré en temps réel, grâce à un contrôle permanent de l'horloge de l'ordinateur, il est donc facile d'intégrer des événements temporels, plus les habituels aléas de l'aventure ! Ainsi, d'une partie à l'autre, et suivant vos actions précédentes, vous retrouverez votre personnage à des heures et à des endroits différents. Le programme se souviendra de vos progrès dans l'aventure en un temps donné, en déclenchant s'il le faut quelques événements favorables pour vous aider.

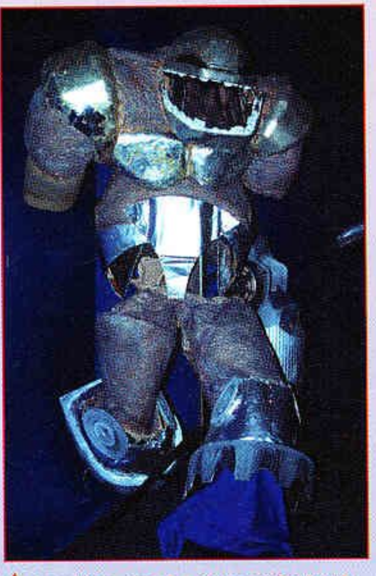
De même, Bob, un alien omniscient de son état, sera votre allié dans vos aventures. Vous aurez le plaisir de le « décryogéniser » régulièrement pour lui demander de l'aide ! Ainsi, pour passer certains nœuds clés de l'aventure, vous aurez plusieurs possibilités et donc peu de chances de rester bloqué ! Quoi qu'il en soit, pour voyager à travers le temps, vous devrez aussi utiliser des trous noirs. Il faudra donc les trouver et y accéder, ce qui constituera autant de chapitre à inscrire dans votre carnet de bord !

Des tonnes de clichés

L'humour sera également un élément essentiel du jeu, avec des tonnes de clichés et surtout des références aux précédentes productions de ses auteurs. Vous aurez ainsi des planètes qui s'appelleront Kult (jeu d'aventure) ou Purple (Purple Saturn Day), sans parler d'Eden… Tout bon produit de SF se doit de comporter des com-



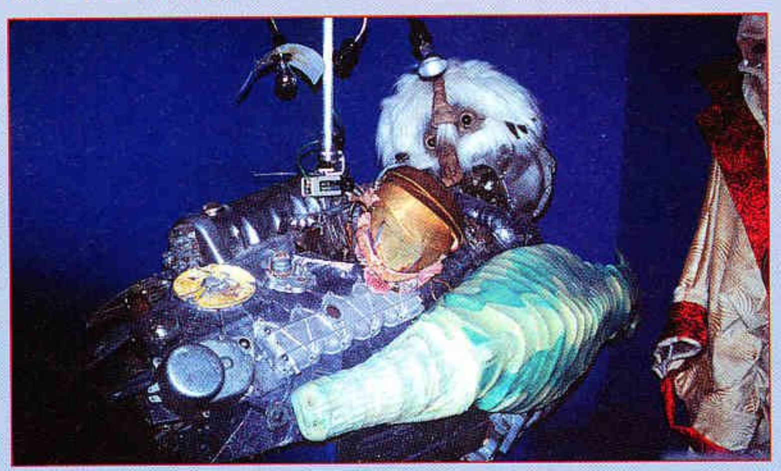
▲ Divers masques ont été créés puis filmés sur fond bleu, selon un procédé bien connu des amateurs de cinéma.



▲ La visite des locaux après tout tournage de film avec des effets spéciaux est souvent synonyme de rencontres étranges.



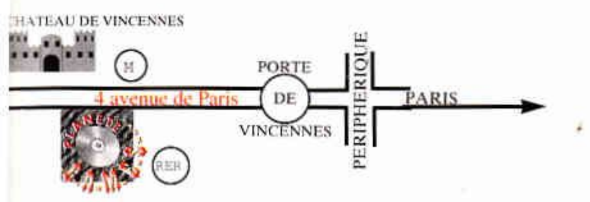
▲ Philippe Ulrich en plein travail. Pour se plonger dans l'atmosphère du jeu, rien de tel que quelques dessins sur les murs environnants.



▲ Cette caméra mobile a permis de réaliser des prises de vues autour des personnages ou d'objets comme de ce vaisseau spatial…



▲ Marionnette et mécanismes pour des animations réalistes…



4, avenue de Paris
94300 Vincennes



Tél. : 16 (1) 43 65 02 02
Fax : 16 (1) 43 65 43 46

Un grand nombre de titres disponibles en stock! n'hésitez pas , demandez nous !

TOUTES LES NOUVEAUTÉS À DES PRIX EXTRA-TERRESTRES

LECTEURS DE CD-ROM

ITSUMI DOUBLE VITESSE	850 FTTC
OSHIBA 340 1 B (SCSI)	1 890 FTTC
EC (TRIPLE VITESSE) 3 X1 (SCSI)	3 572 FTTC
EC (TRIPLE VITESSE) 3 XE (SCSI)	4 494 FTTC
ANASONIC 562 B + 3 CD JEUX	1 680 FTTC
OSHIBA PORTABLE	2 541 FTTC
ONNEER DRU104X (QUADRUPLE VITESSE SCSI)	5 040 FTTC
ONNEER DRU104X (QUADRUPLE VITESSE SCSI) EXTERNE	5 918 FTTC

PERIPHERIQUES AMIGA

XT 1 MO 500 +	439 FTTC
MO + CLOCK C/A 600	499 FTTC
12 + CLOCK C/A 500	276 FTTC
12 SANS CLOCK C/A 500	219 FTTC

CARTES SONORES

MEDIAVISION PRO SONIC	590 FTTC
MEDIAVISION PRO SONIC SCSI	690 FTTC
SOUND BLASTER 16 VALUE	800 FTTC
SOUND BLASTER A W 32	1 970 FTTC
SOUND BLASTER 16 MCD	1 090 FTTC
SOUND BLASTER 16 ASP	1 390FTTC
SOUND BLASTER 16 SCSI	1 251FTTC
KIT CD PUISSANCE 16	2 360 FTTC
PACK EDUTAINEMENT CD 16	3 600 FTTC
PACK DIGITAL EDGE 3X	5 244 FTTC

GAMME ACCESSOIRES

KONIC PC	139 FTTC
QUICKSHOT QS 123	99 FTTC
FLIGHTSTICK	329 FTTC
FLIGHTSTICK PRO	479 FTTC
JETSTICK	249 FTTC
SOURIS 400 DPI (3BOUTONS)	99 FTTC
MEGABOARD C/A 500 479 EXT 4 MO +	
EMPL COPRO C/AI 200	1 949 FTTC
DRIVE EXTERNE C/A	485 FTTC

PC 3»1/2 TOP 15

ATTLE ISLE II	333 FTTC
OLONIZATION	NC
ELTA V	319 FTTC
IGHTER WING	NC
OCUS POCUS	NC
OST VALE ULTIMA VIII	NC
VERFORD	NC
NBALL FANTAISIE II	NC
APTOR	NC
IM CITY 2000	289 FTTC
TONEKEEP	NC
HE SETTLERS	369 FTTC
HEME PARK	317 FTTC
942 PACIFIC AIR WOLF	306 FTTC
AL QADIM	**349 FTTC**
LONE IN THE DARK II	349 FTTC
ENEATH OF STEEL SKY	279 FTTC
LOODNET	276 FTTC
CANNON FODDER	**289 FTTC**
ORRIDOR 7	NC
AY OF THE TENTACLE	340 FTTC
OOM	119 FTTC
UNE II	269 FTTC
14 FLEET DEFENDER	299 FTTC
FIFA SOCCER	**279 FTTC**
IGHT SIMULATOR V	329 FTTTC
ABRIEL KNIGHT	249 FTTC
ENESIA	290 FTTC
OAL	290 FTTC
OBLINS III	289 FTTC
ALLOWEEN HARRY	NC
HEIMDALL II	**289 FTTC**
NDY CAR RACING	289 FTTC
HAR III	280 FTTC
ING QUEST VI	320 FTTC
YRANDIA II	299 FTTC
EISURE LARRY VI	330 FTTC
ORTAL KOMBAT	250 FTTC
ACIFIC STRIKE	329 FTTC
OLICE QUEST IV	299 FTTC
AVENLOFT	339 FTTC
EUNION	NC
OBINSON REQUIEM	299 FTTC
EAWOLF	339 FTTC
UPER SKI III	259 FTTC
HE FIGHTER	279 FTTC
LTIMA VIII	326 FTTC
OOM MULTIPLAYER	250 FTTC
INGS OF GLORY	NC
ORLD CUP USA 94	245 FTTC
WING	330 FTTC

EDUCATIFS ET LOISIRS

GAMME COMPLETE COCKTEL	
ADIBOU DE LA MATERNELLE AU CP (CD/3,5)	249 A 429 FTTC
ADI ECOLE DU CE1 AU CM2	249 A 299 FTTC
ADI COLLEGE DE LA 6EME A LA 3EME	249 A 299 FTTC
ANGLAIS EN 90 LECONS - TOME 1	495 FTTC
ANGLAIS EN 90 LECONS - TOME 2	495 FTTC
PC GLOBE 5.08	329 FTTC
PC CORPS HUMAIN	529 FTTC
PC UNIVERS	489 FTTC
PC CHIMIE	489 FTTC
PC BEBE	329 FTTC
PC ORDINATEUR	489 FTTC
PC ESPACE	579 FTTC
PC ASROLOGIE	489 FTTC
WORLD ATLAS	599 FTTC
PARIS	199 FTTC
NEW YORK	199 FTTC
OLAF L'OURS	199 FTTC
WORLD WAR 5	299 FTTC
AINSI VIENT LA VIE	399 FTTC

CD DE CHARME (ADULTE)

FRAT GIRLS OF DOUBLE	254 FTTC
LUSTY LADIES	110 FTTC
MAIN STREET USA	250 FTTC
ROPE & CHAINS	110 FTTC
SEXUAL OBSESSION	250 FTTC
SEXUAL EXTASY	135 FTTC
SURFER GIRLS	254 FTTC
RAQUEL RELASED	160 FTTC
CALIFORNIA CALENDER	251 FTTC
GIRLS, GIRLS, GIRLS	262 FTTC
CALIFORNIA DAYDREAM	256 FTTC
DEVIL IN MISS JONES	300 FTTC
COLLECTION PRIVÉE V1	160 FTTC
COLLECTION PRIVÉE V2	200 FTTC
COLLECTION PRIVÉE V3	160 FTTC
HIDDEN OBSESSIONS	434 FTTC
HIGHT VOLULES NUDES	240 FTTC
101 SEX POSITIONS V1	330 FTTC
101 SEX POSITIONS V2	330 FTTC
BUSTY BABES	295 FTTC
EXPOSE	260 FTTC
GIRLS IN VIVID 1	362 FTTC
KAMA SUTRA	314 FTTC
MYSTIC OF ORIENT	314 FTTC
SOUTHERN BEAUTIES	310 FTTC
WOMEN OF VENUS	200 FTTC
TREASURE CHEST	230 FTTC
ASIAN DREAM GIRL 2	160 FTTC
ENDANGERED	254 FTTC
FRAT GIRLS OF DOUBLE	254 FTTC
SWEET CHEEKS	110 FTTC
WACS	254 FTTC
CAMP DOUBLE	275 FTTC

CD-ROM TOP 15

ARMORED FIST	NC
BATTLE ISLE II	389 FTTC
BENEATH A STEAL SKY	349 FTTC
DRAGON'S LOVE	NC
FIGHTER WING	NC
FORTRESS OF DR RADIAKI	NC
GREAT NAVAL BATTLE II	289 FTTC
HEIMDALL II	279 FTTC
INLEMO	NC
MYST	499 FTTC
OUT POST	339 FTTC
PLANETE FOOT	NC
PSYCHOTRON	NC
STONE KEEP	NC
THE 11TH HOUR	468 FTTC
THEME PARK	385 FTTC
AL QUADIM	**390 FTTC**
LANDS OF LOVE	**329 FTTC**
MEGARACE	**249 FTTC**
RISE OF THE ROBOT	**NC**
TIX	**329 FTTC**
10TH ANNIVERSARY	289 FTTC
7 GUEST + DUNE	NC
AEGIS	390 FTTC
BETRAYAL OF KRONDOR	320 FTTC
BLOODNET	349 FTTC
CONSPIRACY	349 FTTC
CRITICAL PATH	389 FTTC
GABRIEL KNIGHT	299 FTTC
HAND OF FATE	299 FTTC
HELL CAB	499 FTTC
INCA II	349 FTTC
IRON HELIX	259 FTTC
JUNGLE STRIKE	299 FTTC
KING QUEST VI	290 FTTC
LARRY VI	339 FTTC
LEMMINGS 1 & 2	239 FTTC
LORD OF THE RING	379 FTTC
MICROCOSM	369 FTTC
PHANTASMAGORIA	339 FTTC
POLICE QUEST IV	339 FTTC
QUANTUM GATE	417 FTTC
RAVENLOFT	389 FTTC
REBEL ASSAULT	349 FTTC
RETURN TO ZORK	329 FTTC
SPACE HULK	395 FTTC
STRIKE COMMANDER	369 FTTC
SUBWAR 2050	349 FTTC
SYNDICATE PLUS	319 FTTC
THE HORDE	468 FTTC
UFO	305 FTTC
ULTIMA VIII	419 FTTC
UNDER AND KILLING MOON	NC
WHO SHOT J. ROCK	399 FTTC

■ Tous nos jeux sont en français ou livrés avec la notice d'installation en français ■

BON DE COMMANDE à retourner à **PLANETE GAMES** 4, Avenue de Paris - 94300 VINCENNES - Tél. : 16 (1) 43 65 02 02 - Fax : 16 (1) 43 65 43 46

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
TEL : .... DATE DE NAISSANCE ....
ORDINATEURS UTILISÉS : ....

CD	DISQ.	NOMS	PRIX TTC
		PORT/CONTRE REMBOURSEMENT	
		TOTAL TTC	

Ci-joint à l'ordre de **PLANETE GAMES** □ Chèque bancaire ou □ postal de.............. FTTC Signature obligatoire (Parents pour les mineurs):

LA LISTE DES PRIX N'EST PAS EXHAUSTIVE, VEUILLEZ NOUS CONTACTER POUR TOUT AUTRE PRODUIT. □ PC □ MAC

Conditions d'achats : toutes vos commandes par téléphone, courrier, télécopie vous seront livrées sous 72h suivant votre réglement (chèque bancaire ou postal et mandat). Les frais d'expédition sont facturés Port 30 FTTC jusqu'à 5 CD (Colissimo) - Contre remboursement 35 FTTC - Lecteur de CD 60 FTTC - + Carte Son 99 FTTC -. Toute réclamation devra nous être adressée dans les 8 jours suivant la livraison. Les prix indiqués sont ceux de la date de parution sauf erreur ou omission typographiques. Enlèvement possible dans nos locaux.

■ VENTE PAR CORRESPONDANCE ■ LIVRAISON CHRONO 48/72H COLISSIMO ■

Ciné

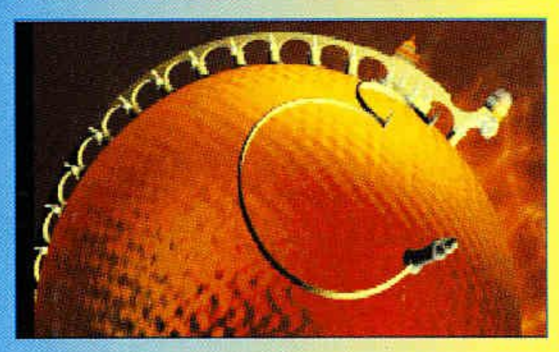
DIRECT LIVE

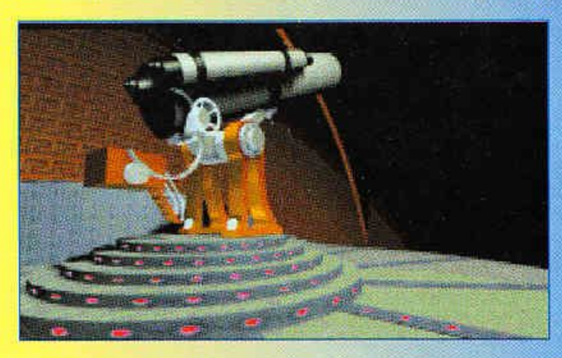
Votre arrivée sur une planète se fera via des séquences animées qui ont fait la réputation de Cryo au-delà de nos frontières. Ici, vous allez découvrir une planète très particulière, Rondo, à la géométrie pas vraiment euclidienne. En général, après quelques dizaines de secondes d'animations, vous verrez s'approcher celui qui sera votre interlocuteur sur la planète. Ensuite, commencera la phase de dialogue, essentielle !











bats entre vaisseaux plus ou moins bizarres. Commander Blood ne fera pas exception à la règle. En fait, le joueur pourra susciter plus ou moins d'affrontements suivant la méthode de jeu employée.

Vos papiers !

Ainsi, pour entrer sur une planète mise en quarantaine, vous aurez la possibilité d'utiliser des faux papiers et donc de ruser. Vous pourrez encore essayer de passer en force, ce qui occasionnera quelques échanges de tirs avec des navires aliens. En fait, l'IA vous le dira clairement pour certains duels : vous aurez très peu de chance de vous en sortir et l'intelligence sera globalement plus efficace. Quoi qu'il en soit, Cryo, et plus spécialement Didier Bouchon, s'est occupé de ces phases de jeu. Ce programmeur de génie s'est attaqué sérieusement au produit à partir du mois de mars. Pour l'occasion, il a fabriqué un outil d'animations d'objets en 3D révolutionnaire. Ce dernier permet d'animer en temps réel, sans aucun ralentissements, des objets en 3D assez complexes. Certains vaisseaux ont ainsi été modélisés sous 3DS mais, grâce à cet outil, Didier Bouchon peut dans un premier temps appliquer une texture quelconque sur n'importe quelle surface ! Ensuite, il est enfantin de réaliser des zooms, des rotations et des animations. Les phases de combats ne sont pas encore finalisées mais devant la puissance de cet outil tout ceci devrait être rapidement terminé.



▲ *Pour votre malheur, ce charmant personnage vous classera dans la catégorie « à éliminer d'urgence » !*

L'Arche retrouvée !

En fait, l'aventure se déroulera à partir de votre vaisseau. Une main a été modélisée en 3D. Elle permet d'évoluer sur un tableau de bord virtuel en 3D. Vous y sélectionnerez vos destinations ; vous accéderez à Bob ou à l'ordinateur de bord ; vous pourrez envoyer vos sondes téléguidées pour discuter avec diverses créatures ; vous pourrez téléporter des objets et des personnes... Bref, ce vaisseau constituera une véritable extension de votre corps. Il reste encore pas mal de boulot à Cryo pour achever le jeu. On peut toutefois espérer y jouer d'ici la fin d'année, à moins de retards occasionnés par la foultitude de produits en développement chez Cryo ! ■



▲ *C'est le représentant d'une race qui vous aidera dans votre périlleuse entreprise. E.T. est mort et enterré !*



▲ *Un travail important a été réalisé sur les costumes, avec ici un alien qui est particulièrement bien sapé.*

CES DE C

Comme chaque été, les vacances n'ont pu commencer qu'après le traditionnel Summer CES de Chicago, autrement dit le Consummer Electronics Show d'été. On pensait y découvrir de nouvelles consoles... Que nenni : la star du CES était bel et bien le PC ! Plus de 125 jeux étaient présentés, mais aussi de très nombreux éducatifs, produits multimédias et accessoires à ne plus savoir où donner de la tête : cartes CD-I, 3DO ou Jaguar ! Avènement du PC et du CD donc, et déception au niveau des consoles : où les 3DO, Jaguar et CD-I continuaient de se montrer fièrement et où les Sega, Nintendo et autres Sony se faisaient attendre ! Compte rendu à chaud...

Un dossier réalisé par Stéphane Lavoisard

HICAGO

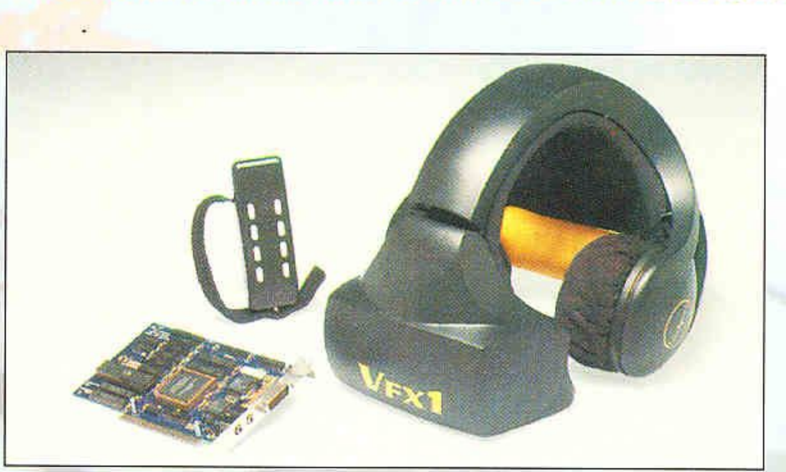
Le PC roi !

MICHIGAN AVENUE
NATIONAL BANK

ET QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

Les nouvelles machines n'étaient pas là... On espérait voir la console PSX de Sony, que beaucoup d'éditeurs annoncent comme fantastique ; la Saturn de Sega et l'hypothétique Ultra 64 de Nintendo (anciennement Project Reality), dont la version arcade était présentée en coulisse derrière des rideaux. Il fallait donc chercher du côté de ceux qui ont déjà abattu leurs cartes pour trouver des nouveautés... Visite à travers stands...

▲ *Casque Astounding 2001.*



▲ *Casque VFX1.*

Pour commencer, **Atari** faisait son véritable retour avec un stand imposant situé à l'entrée du salon. Il faut avouer que la compagnie avait pas mal de choses à montrer. Tout d'abord, le CD-Rom était présenté : très sympa, petit et surtout pas cher du tout (moins de 200 dollars)... Ensuite, il y avait de nombreuses nouveautés très réussies. Du coup, la confiance renaît chez le constructeur qui présentait même une gamme de gadget Jaguar : montres, tee-shirts, sacs et j'en passe...



▲ *PC Golf.*

Côté **3DO**, et malgré les rumeurs qui courent sur la compagnie de Trip Hawkings, on pouvait découvrir de nouveaux modèles. La version de Goldstar, qui sortira aux États-Unis, est directement équipée de la carte Digital Video, ce qui est une bonne chose. Son look est largement plus sympa que celui de la Real de Panasonic. Idem pour la 3DO de Sanyo, également plus petite et au look résolument moderne. De plus, les jeux 3DO étaient nombreux et parmi les meilleurs du salon.

Pour finir, **Philips** continue d'exploiter sa carte Digital Video. La société présentait de nombreux titres qui utilisent la cartouche. De son côté, la nouvelle console CD-I, au look plus proche des Super Nintendo et autres consoles NEC, est à un prix beaucoup plus proche des jeunes. C'est donc une bonne surprise : à un prix aussi abordable (moins de 2 000 francs), cette console supportera les plus beaux jeux du moment (la Digital Video permet en effet d'afficher des millions de couleurs dans une résolution télé) et en français qui plus est. C'est unique sur le marché.

Des manettes à gogo

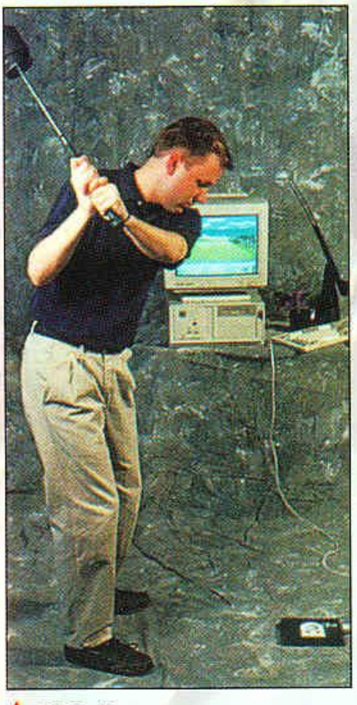
Chez Spacetec, on pouvait encore découvrir de très nombreux accessoires destinés à faciliter la manipulation des jeux dans le genre de Doom. Après la Cyberman de Logitec, voici la **Galaxys** et la **Space Ware**, deux manettes tout aussi réussies qui seront supportées par les titres des éditeurs suivants : ID Software, Origin, Apogee, Bethesda, SSI, New World Computing, Capstone ou Interplay. La compagnie Sports Sciences vous permet quant à elle de jouer au golf sur Links 386 en swinguant vraiment à l'aide d'un club électronique. Une sonde analyse la vitesse du club, l'angle avec la balle, et détermine sa trajectoire... Les amateurs de golf apprécieront certainement cet accessoire nommé **PC Golf**.

Chez Gravis, **Phoenix** était la manette star. Dédiée aux simulateurs de vol, mais pouvant s'adapter à d'autres types de jeu, il s'agit d'un joystick très futuriste qui comportent vingt-quatre boutons programmables (quarante-huit à l'aide d'une fonction <shift>) ! Le prix annoncé n'est pas excessif. Espérons que la sortie en France soit très rapide.

Thrustmaster, après avoir présenté de

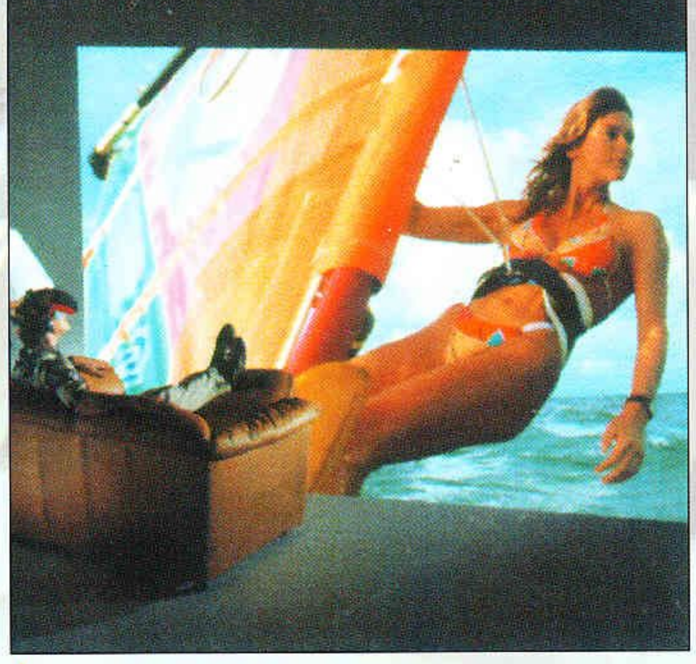


▲ *Interactor.*

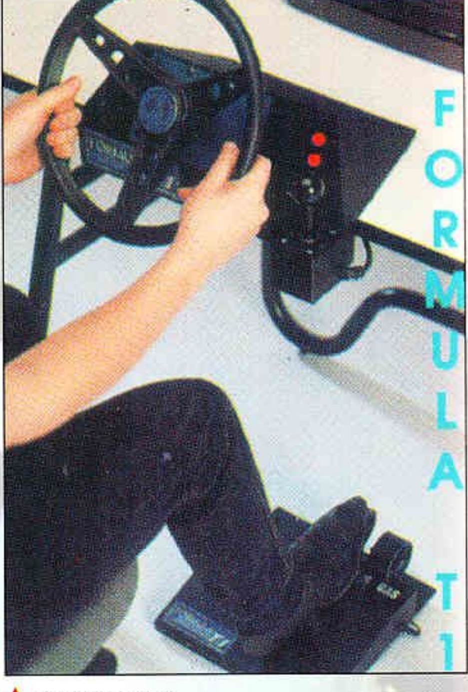




▲ *PC Golf.*



▲ *Casque Astounding 2001.*



▲ *Thrustmaster.*

nombreux accessoires pour les simulateurs de vol, présentait une gamme pour la conduite : un volant accompagné d'un changement de vitesse manuel et de deux boutons comme tableau de bord avec, en option, deux pédales (une pour les gaz et une pour les freins).

Le virtuel star du salon

Chez Aura, on présente **l'Interactor**, un accessoire vraiment étonnant. Ce gilet électronique se porte sur le dos et transforme les basses en vibrations que vous ressentez à travers le corps. C'est surprenant et ça vous fait faire de sacrés bons (pour l'avoir testé sur Doom, j'avoue que c'est aussi assez épuisant). Pour le moment, les éditeurs n'ont pas encore prévu ce type d'accessoire : les sons vous passent dans le corps et ça n'a pas beaucoup de sens. Toutefois, dès qu'ils réserveront un canal spécial pour l'Interactor, on pourra vibrer à chaque coup reçu. Ça pourrait alors s'avérer très intéressant.

La compagnie Victor Maxx présentait le casque **Cyber Maxx**, pour Mac, PC et Jaguar. Celui-ci vous permet de vous immerger dans les jeux. Cependant seuls les jeux compatibles avec le Cyber Maxx vous proposeront de la 3D stéréoscopique… Le prix doit tourner autour de 700 dollars, soit l'équivalent de 4 500 francs.

L'option choisie par Astounding paraît plus intéressante. Le casque, nommé **Astounding 2001** permet de voir la télévision comme si c'était un énorme écran de cinéma devant vous. La qualité de l'image est excellente et on a vraiment l'impression d'être à quelques mètres d'un écran de quatre mètres de large. Génial, pour voir les films ! De plus, une option ajoute un module d'analyse de position du casque et d'utiliser le casque avec les jeux vidéo. C'est sympa mais le casque n'offre pas de vision stéréoscopique.

Le casque le plus abouti était le **VFX1** de chez Forte. Un casque qui semblait être adopté par tous les éditeurs. On pouvait donc le tester avec Doom, Flight Unlimited ou encore System Shock. Il propose une vision, un son en stéréo et sa qualité graphique est irréprochable. Il est accompagné d'une manette conçue pour utiliser les jeux du genre. Elle comporte huit boutons programmables. Le casque devrait sortir à la rentrée, aux alentours de 600 dollars (près de 3 800 francs).



▲ *Cyber Maxx.*

Phoenix. ▶

Cartes révolutionnaires

Matrox est une compagnie spécialisée dans les cartes graphiques. Elle présentait une carte 64 bits dédiée au multimédia et aux jeux et qui, soi-disant, accélère foncièrement l'affichage. Il faudra la tester si jamais elle arrive en France. **Sigma Design**, fort de son expérience, présentait de toutes nouvelles versions … sa carte Reel Magic, carte MPEG po… PC, mais aussi un prototype de la **carte Jaguar pour PC**. Voilà qui est plutôt bien, …ême si la compatibilité ne sera possible que pour les titres CD-Rom. Chez Philips, on présentait une carte **CD-I pour PC**. Elle permet d'accéder à tous les titres encyclopédiques en français et à des jeux FMV plus beaux que sur n'importe quelle autre machine.

La carte la plus étonnante de toute était la **3DO Blaster** que l'on découvrait chez Creative Labs. En fait, la compagnie lancera plusieurs versions selon le PC dont vous disposez. Si vous avez un lecteur CD-Rom double vitesse et une carte Sound Blaster, vous n'aurez besoin que d'une carte. Sinon, un kit complet permettra de transformer votre 386 en machine compatible 3DO. Eh oui ! ça tourne aussi sur un 386. La 3DO Blaster tourne également sous Windows, dans une fenêtre dont on peut définir la taille pour aller jusqu'au plein écran. Le prix n'était pas encore annoncé, mais sera, paraît-il, « très compétitif ». La 3DO Blaster doit sortir avant Noël, sans doute d'ici la fin octobre ou le début novembre. ■



▲ *Interactor.*

DE L'ACTION PURE ET DURE

L'action se décline à toutes les sauces... Pourtant, un jeu d'action qui met simplement nos réflexes à l'épreuve est également un vrai plaisir. Ceux qui veulent se reposer les méninges vont enfin être servis : y'a de la baston en perspective...



▲ *Blood Bowl.*

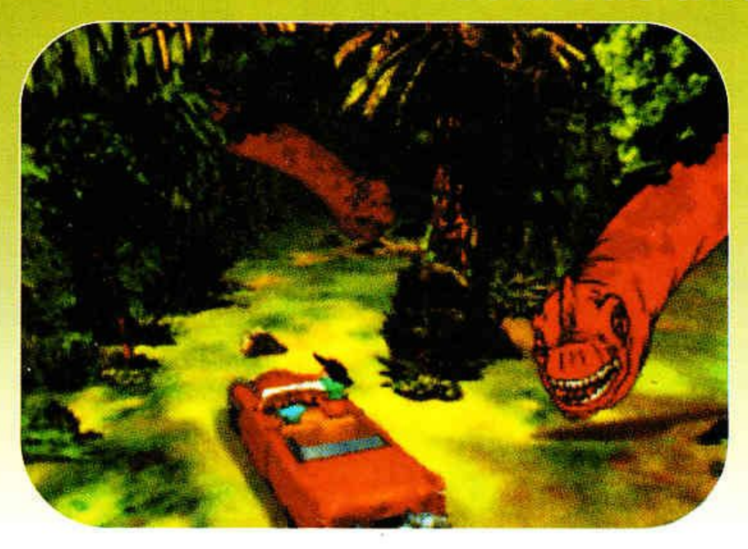
Blood Bowl est un jeu de plateau où des équipes, issues de AD&D, s'affrontent dans un semblant de football américain. Les fans seront ravis d'apprendre que Micro League prépare une version PC de ce jeu. **C.A.R.S.** est un jeu à la Car Wars dans un monde entièrement précalculé en images de synthèse. Il promet d'être vraiment superbe.

Dragon's Lair 2 est le second épisode en Digital Video des aventures du chevalier Kirk. Toujours très beau et toujours aussi peu interactif ! **Skullcracker** est un jeu d'horreur où vous dirigez un personnage dont le but est de renvoyer les morts dans leurs tombes. Les fonds sont superbes et les monstres sont en 3D, ce qui donne un look exceptionnel à ce jeu plutôt sympa. **Thunder in Paradise**, un jeu d'action basé sur un feuilleton américain avec le champion de catch Hulk Hogan, arrive sur CD-I en FMV. Les flippers font toujours recette. On trouve tout d'abord **Eight Ball Deluxe**, le flipper d'Amtex, déjà disponible sur Mac et qui débarque sur PC. Cet éditeur présentait surtout **Royal Flush** sur PC et Macintosh. Dans le genre, l'originalité venait de **Pa Taank**, le premier flipper qui propose une vue subjective de la bille. C'est original, très bien fait, et ça remue le ventre dans tous les sens.

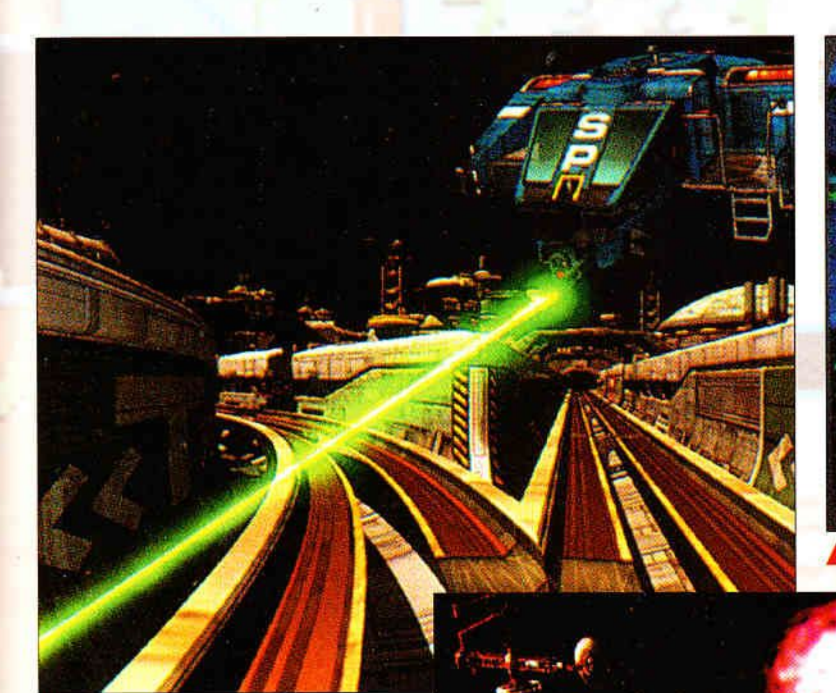
Les premiers jeux de Rocket Science

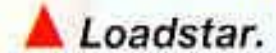
Dans le genre action pure, on pouvait admirer les deux premiers jeux de Rocket Science. **Loadstar** est le premier jeu de la compagnie. Croyez-moi : il fera une entrée remarquée dans le monde du jeu vidéo ! Vous êtes un transporteur spatial, bloqué sur une planète perdue où tout le monde vous recherche. Vous devez vous sortir de l'incroyable réseau de tunnels en évitant

Cadillac and Dinosaurs








Loadstar.

▲ Loadstar.

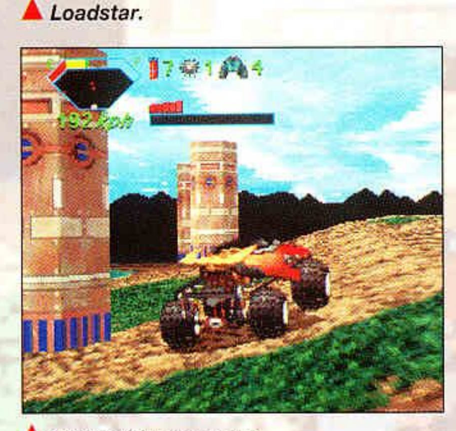


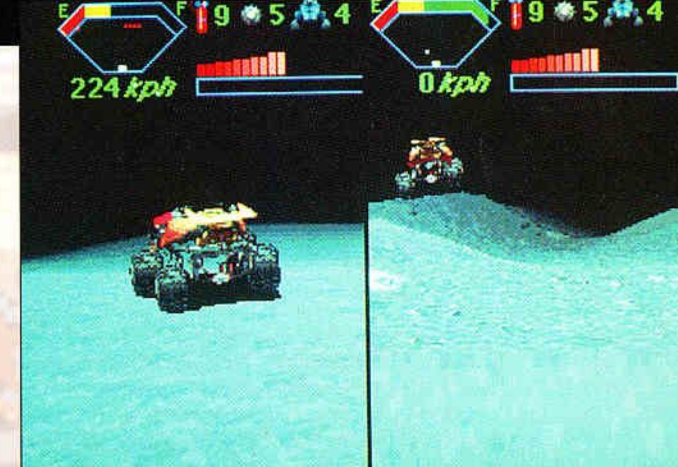
▲ Royal Flush.

les ennemis, voire même en vous en débarrassant définitivement. L'ensemble du décor a été calculé en images de synthèse et je peux vous garantir que ça donne ! C'est bien sûr sur CD-Rom PC et 3DO. De plus, de nombreuses scènes cinématiques, avec des acteurs incrustés sur des fonds de synthèse animent le scénario du jeu. Le lancement est prévu pour septembre. **Cadillac and Dinosaurs** est le deuxième jeu de Rocket Science pour CD-Rom PC et 3DO. Il est basé sur une BD américaine et vous vous retrouvez à bord d'une Cadillac dans un monde préhistorique. Les graphistes ont conserver le côté cartoon malgré l'utilisation de l'image de synthèse pour les décors. Un shoot'em up qui promet… Sortie annoncée en octobre.

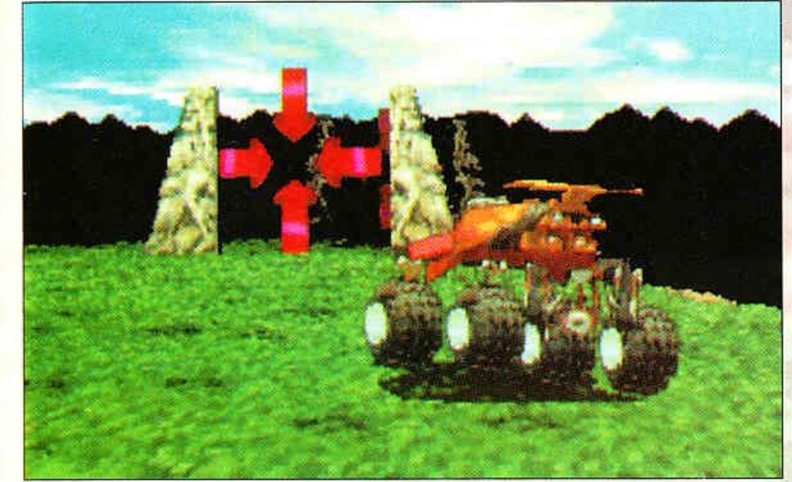
Un des jeux les plus fous du salon était sans aucun doute **Off World Interceptor**, de l'excellent éditeur Crystal Dynamics. Une course de trucks sur des planètes lointaines au relief plutôt capricieux. Il faut éviter les obstacles, faire attention au relief, aux voitures ennemis et j'en passe… On peut jouer à deux avec un écran coupé en deux, sans que la 3D ralentisse d'un iota. C'est certainement un des meilleurs jeux présentés au salon ! ■

▲ Loadstar.


▲ Off World Interceptor.



▲ Off World Interceptor.


▲ Off World Interceptor.

☆☆☆☆ ILS ARRIVENT ! ☆☆☆☆

- Blood Bowl (Micro League/MPC), novembre.
- Cadillac and Dinosaurs (Rocket Science/MPC et 3DO), octobre.
- C.A.R.S. (GTE Interactive/MPC), décembre.
- Dragon's Lair 2 (Philips Interactive/CD-I), octobre.
- Eight Ball Deluxe (Amtex/PC), août.
- Loadstar (Rocket Science/MPC et 3DO), septembre.
- Off World Interceptor (Crystal Dynamics/3DO), septembre.
- Pa Taank (PF Magic/3DO), septembre.
- Royal Flush (Amtex/PC et Mac), août.
- Skullcracker (Paramount/MPC et CD-Rom Mac), octobre.
- Thunder in Paradise (Philips Interactive/CD-I), janvier 95.

LES SHOOT DU FUTUR

On est loin aujourd'hui des classiques shoot'em up à la Space Invaders... À Chicago, les prochains jeux du genre s'annoncent déjà tout en 3D, images de synthèse, réalisation à la hauteur et ambiance garantie. On n'est vraiment pas encore prêt de s'ennuyer !



▲ *Quarantine.*

On commence immédiatement par les shoot'em up classiques, avec **Blue Lightning**, un jeu à la Afterburner qui avait cartonné sur Lynx. Il arrive maintenant sur CD-Rom Jaguar avec plus de niveaux et toujours un Tomcat à commander. Et puis, qui ne connaît pas **Raiden**, ce shoot'em up sorti des salles d'arcade. US Gold nous annonce la sortie imminente de la version PC de ce jeu dont l'adaptation s'annonce superbe.

Mad Dog McCree engendre de nombreux jeux de la même veine. La version CD-I FMV de **Mad Dog McCree** est carrément la copie exacte du jeu de café. C'est sublime. De plus, un pistolet pour CD-I sera même disponible en option. La suite, **Mad Dog 2 : the Lost Gold**, sortira bientôt sur CD-Rom PC et 3DO. Le jeu est un peu plus interactif et comporte des scènes très sympa comme la poursuite en diligence et la recherche d'un trésor dans une mine d'or perdue (d'où le titre). Le même éditeur nous concocte aussi **Space Pirates**, le pendant SF de Mad Dog. **Crime Patrol** est une histoire de mafieux qui se déroule de nos jours. Dans le même série, **Drug Wars** vous permet de jouer à deux contre des trafiquants de drogue.

Philips joue le côté manga pour un jeu du même genre, **Return To Cyber City**, qui n'est autre que la version Digital Video de Escape From Cybercity. C'est carrément splendide et toujours plus intéressant que les Dragon's Lair. Dans le genre conduite et tir, plusieurs jeux étaient également présentés. **Viper** est un jeu basé sur la série télévisée américaine encore inédite en France (du genre de K2000). Vous y pilotez une voiture dans une ville futuriste où tout le monde vous en veut. Shoot'em up en 3D, le jeu comporte de nombreuses options et pas mal de scènes vidéo.



▲ *Microcosm.*

Velocity continue sa saga de Spectre avec **Spectre VR CD**, avec des murs d'écrans vidéo parmi les décors de ce classique du Mac et du PC. Bien plus réussi, voici **Return Fire**, le nouveau programme des auteurs de Fire Power sur Amiga... Cette fois, c'est sur 3DO et en 3D. Vous pouvez utiliser un tank, une jeep ou un hélicoptère. La réalisation est splendide pour un jeu qui se joue seul ou à deux.



Quarantine : une ambiance de folie

Le meilleur jeu du genre était sans aucun doute **Quarantine**, qui va en surprendre plus d'un. Ce jeu, dont la technologie 3D rappelle Doom, vous place dans une voiture, dans un univers très Mad Max. Vous êtes un chauffeur de taxi et vous devez accomplir de nombreuses missions variées à l'intérieur d'une ville prison. La ville compte encore des citoyens honnêtes, qui n'ont pas pu partir en temps et en heure. Gagnez de l'argent, trouvez de nouvelles armes et vous pourrez peut-être découvrir un moyen de vous échapper de cet enfer. La réalisation est exceptionnelle (plutôt gore : le sang gicle sur votre pare-brise et vous oblige à utiliser souvent votre essuie-glace...). L'ambiance est de folie !

Depuis la sortie de Starblade et Galaxian 3 dans les salles d'arcades, les shoot'em up aux déplacements précalculés sont arrivés



▲ *Cyberia.*

▲ *Raiden.*



▲ *Cyberia.*



▲ *Quarantine.*



▲ *Raiden.*

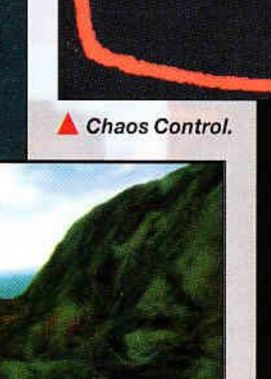




Demolition Man.

Chaos Control.

Cyberia.

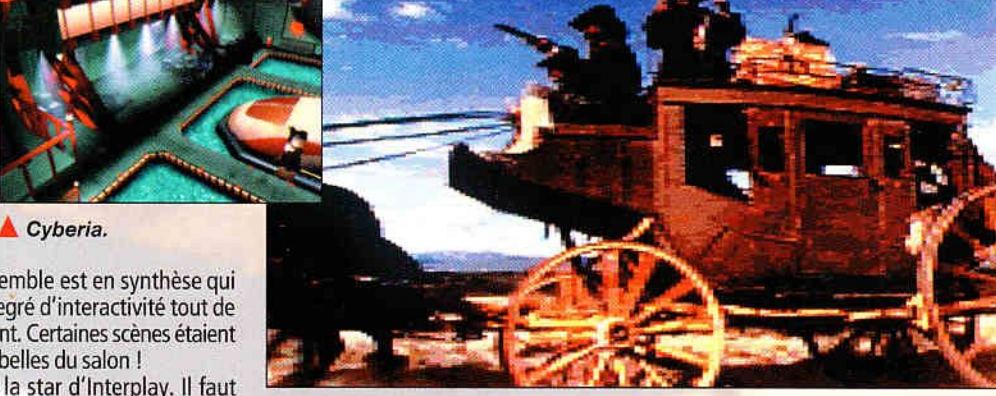


Cyberia.

Return to Cyber City.



Mad Dog 2 : Lost Gold.



Cyberia.

Mad Dog 2 : Lost Gold.

sur micro avec **Microcosm**. Voilà les premiers émules, au moment même où Microcosm débarque sur CD-I, entièrement refait en FMV. À tout seigneur tout honneur, nous commençons par **Novastorm**, la suite de Microcosm, présenté dans notre reportage sur Psygnosis. Programmé par Infogrames, **Chaos Control** est un jeu avec des scènes de combats interstellaires précalculés sur Silicon Graphics. C'est tout simplement somptueux puisque ça utilise la FMV et que c'est certainement le plus beau des jeux à venir sur CD-I et CD-Rom PC.

Creature Shock, le shoot de la mort !

Trois jeux du genre étaient encore plus originaux les uns que les autres. Tout d'abord **Creature Shock**, d'Argonaut, un shoot'em up somptueux sur MPC qui mêle des séquences d'exploration dans le genre de Space Hulk, mais en 3D précalculée, à des séquences de vol à la Microcosm... L'ensemble est en synthèse qui présente un degré d'interactivité tout de même important. Certaines scènes étaient parmi les plus belles du salon !

Cyberia était la star d'Interplay. Il faut bien avouer que ce jeu à de quoi séduire. Le jeu mêle des scènes à la Alone in the Dark où les personnages ont entièrement été modélisés sous 3D Studio. Les séquences de shoot'em up se déroulent à bord d'avions ultrapuissants et vous devez abattre un maximum d'ennemis. Quand Galaxian 3 croise Alone in the Dark, cela donne Cyberia, et c'est sur CD-Rom PC uniquement !

Enfin, **Demolition Man** arrive sur 3DO ! Le jeu mélange de nombreuses scènes d'action (shoot'em up, beat'em up, phase de conduite) entièrement en images de synthèse, entrecoupées régulièrement de larges extraits du film qui dévoilent le scénario au joueur. C'est probablement une des meilleures adaptations de film de tous les temps. ■



Mad Dog McCree CDI.



Spectre VR CD.

☆ ☆ ☆ ☆ ILS ARRIVENT ! ☆ ☆ ☆ ☆

- Blue Lightning (Atari Games/Jaguar CD), octobre.
- Chaos Control (Philips Interactive/CD-I, MPC), décembre.
- Creature Shock (Virgin Interactive/MPC, 3DO, Jaguar CD), nov.
- Crime Patrol (American Laser/MPC, 3DO), septembre.
- Crime Patrol 2 : Drug Wars (American Laser/MPC, 3DO), décembre
- Cyberia (Interplay/MPC), début 95.
- Demolition Man (Virgin Interactive/3DO, Jaguar CD), octobre.
- Mad Dog 2 : Lost Gold (American Laser/MPC, 3DO), août.
- Mad Dog McCree (Philips Interactive/CD-I), septembre.
- Microcosm (Philips Interactive/CD-I), septembre.
- Novastorm (Psygnosis/MPC), octobre.
- Quarantine (Gametek/PC, MPC) octobre.
- Raiden (US Gold/PC, Amiga), septembre.
- Return Fire (Silent Software/3DO), octobre.
- Return to Cyber City (Philips Interactive/CD-I), octobre.
- Space Pirates (American Laser/MPC, 3DO), octobre.
- Spectre VR CD (Velocity/MPC, CD-Rom Mac), septembre.
- Viper (Paramount/MPC, CD-Rom Mac), octobre.

LES MICROS AUSSI !

LION KING













Les jeux de plate-forme sont souvent bien meilleurs sur les consoles. Les micros, et plus particulièrement le PC, savent aussi faire de très bons jeux dans le genre. Nous en avons eu la preuve à Chicago.



Gex.

D'après le personnage de Disney, Gametek présentait **Zorro**, un jeu inspiré de Prince of Persia qui comporte de nombreuses séquences en Full Motion Video du feuilleton télévisé. Il est prévu pour octobre sur PC. Toujours adapté de Disney, mais cette fois-ci par Virgin, **Lion King** est un des événements du salon. Cette adaptation du prochain dessin animé de Disney (le fantastique *Roi Lion*, dont la sortie est prévue pour Noël en France) est époustouflante. Nous n'avons pas encore vu la version PC mais on nous promet qu'elle sera très proche de celle qui tourne sur Mega Drive. Il s'agit d'un jeu de plate-forme aux animations fantastiques. Vous dirigez Simba, un lionceau qui grandit au fur et à mesure du jeu pour finir en lion adulte au dernier niveau. La maniabilité est nouvelle : on a encore jamais contrôlé un animal à quatre pattes… C'est certainement un des hits de cette fin d'année.

Les gekcos sont là !

Sur micros, les jeux de plate-forme sont souvent des jeux de puzzle. C'est le cas de **Lemmings 3**, que l'on présente dans notre dossier Psygnosis, et d'**Evolution : Lost in Time**, la suite de Humans. Cette fois, les petits bonshommes évoluent dans différentes époques. **Flashback** poursuit sa course folle : des versions CD-I, 3DO et Jaguar du jeu de Delphine Software sont annoncées. La star du salon, en dehors de **Donkey Kong Country** sur Super Nintendo, était **Gex**, peut-être le meilleur jeu de plate-forme qui nous a été présenté. Ce lézard de la race des geckos se retrouve absorbé dans des mondes issus de la pop culture et des séries B. De la SF, façon Buck Rogers et Star Trek au kung-fu du genre Bruce Lee, vous jouez avec ce petit lézard dont les animations sont somptueuses. De nombreux coups sont possibles : Gex colle aux parois, se sert de sa longue langue et de sa queue. De plus, il est très bavard et n'arrête pas de commenter les actions que vous lui faites faire. ■

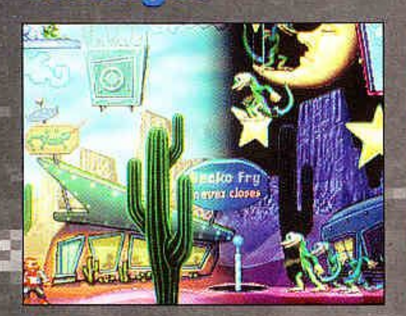




Evolution : Lost in Time.



Evolution : Lost in Time.



Gex.



Gex.

☆☆☆☆ ILS ARRIVENT ! ☆☆☆☆

- Evolution : Lost in Time (US Gold/PC, AM et Mac), octobre.
- Flashback (US Gold/3DO, CD-I et Jaguar), octobre.
- Gex (Crystal Dynamcs/3DO), novembre.
- Lemmings 3 (Psygnosis/PC), octobre.
- Lion King (Virgin Interactive/PC), novembre.
- Zorro (Gametek/PC), octobre.

GALE FORCE JEUX

13, avenue St. Michel
MC 98000 Monaco
TEL: 93.50.20.92
FAX: 93.50.45.26

ATARI ST

Cannon Fodder	237
Cantona Striker 2	198
Chaos Engine	175
Civilization	216
F1 Grand Prix	265
Ishar 3 vf	**267**
Lemmings 2	238
M1 Tank Platoon vf	153
MI Français CM2	197
MI Math Term	197
MI Maths 2	197
MI Maths CE1	197
MI Maths CM2	197
Pirates	162
Sleepwalker	191
Streetfighter 2	153
Super Cauldron	221
Vroom Multiplayer	**167**
Zool	197

AMIGA/A1200

Alien Breed 2	208/225
Amos Pro	604
Bat II	307
Battle Toads	187
Beneath a Steel Sky	**257**
Black Sect	217
Bodyblows	167
Brutal Sports Football	168
Bubba 'n' Stix	177
Campaign 2	235
Canon Fodder	239
Carlos	217
Civilization	227
Combat Classics 2	209
D Day vf	299
Darkmere	237
Desert Strike	**197**
Dogfight	217
Dune 2 vf	220
Découverte la Maison	197
Elfmania	199
Empire Soccer	257
F1 Grand Prix	226
F117A	216
Flashback	190
Fury of the Furries	209
Genesia	207
Globdule	219
Goblins 3	247
Heimdall 2	234/231
Impossible Mission	299/307
Indy 4 Adventure vf	327
Internat Sensible Soccer	**177**
Ishar 3 vf	267
Jump	207
Jurassic Park	185/195
Kick Off 3 vf	**215/243**
Kind Words 3	360
Lamborghini	216
Lotus Trilogy	217
MI Anglais Primaire	197
MI Budget Famille	207
MI Français CM1	197
MI Maths CM2	197
Manchester United Premier	245
Monkey Island 2 vf	317
Mortal Kombat	212
Mr Nutz	189
Nord & Sud	275
Olympic Marseille Football	187
Reach for the Skies	240
Ryder Cup (A1200)	208
Sierra Soccer	207
Sim Earth	264
Simon the Sorcerer vf	295
Soccer Kid	197
Starlord vf	**267**
Syndicate vf	**209**
The Settlers	273
Theme Park vf - A1200	N.C.
Tornado	284/267
Vroom multiplayer	167
Winter Olympics	216
Wonder Dog	165
World Cup USA 94	217
World Cup Years 94	267
World Winners 2	237
Zool 2	177/191

CD32

Alfred Chicken	177
Alien Breed Special Edit/ Qwak	207
Arabian Nights	105
Battle Toads	207
Brutal Football	187
Bubba 'n' Stix	210
Castles 2	**247**
Chaos Engine	205
Chuck Rock	135
Chuck Rock II	217
D Generation	170
Dangerous Streets	208
Deep Core	216
Denis le Malice	187
Disposable Hero	207
Donk	277
Fire Force	217
Fury of the Furries	217
Global Effect	195
Gunship 2000	215
James Pond 2	172
Kick Off 3 vf	263
Labyrinth of Time	158
Liberation	227
Mean Arenas	227
Morph	168
Nigel Mansell's World Champ	208
Overkill & Lunar Command	197
Pinball Fantasies	192
Pirates Gold	**188**
Premiere	N.C.
Project X / F17 Challenge	195
Ryder Cup	247
Seek and Destroy	178
Sensible Soccer 92/93	165
Sleepwalker	216
Striker	217
Total Carnage	202
Trolls	198
Ultimate Body Blows	220
Whales Voyage	**207**
Zool	198
Zool 2	217

MAC

7th Guest CD	607
A Train	280
Battle of Britain 2	360
Bridge - Omar Shariff	360
Carriers of War	330
Ceasar Deluxe	335
Chess Champion 2175	325
Chessmaster 3000	310
Chessmaster 3000 - CD	317
Christmas Lemmings	190
Chuck Yeager	330
Civilization	290
Club Racquetball	310
Crystal Calibre	347
Cyberblast	200
Darkseed	360
Dragons Lair 3	200
Eight Balls Deluxe	295
F18 Hornet	480
Falcon 3	385
Ferrari Grand Prix	375
Freddy Pharkas	299
Indy 4	360
Indy 4 CD	387
Intel Strategy Games 10	340
Iron Helix MAC CD	300
King's Quest 6	330
Kyrandia	290
Lemmings	320
Lucas Evasion	330
Lunicus MAC CD	420
Monkey Island 2	350
More Lemmings	260
Myst CD	320
PGA Golf Tour	280
Pax Imperia	360
Penthouse Interactive CD	840
Pick'n'Pile	295
Pirates Gold	357
Populous	299
Populous 2 vf	337
Prince of Persia	275
Prince of Persia II	297
Print Shop Deluxe	380
Red Barron	280
S.C. Out	320
Sherlock Holmes II CD	410
Sherlock Holmes III CD	370
Sim City 2000 Scenario	147
Sim City 2000 vf	297
Space Shuttle CD	315
Sword of Sodan	330
Syndicate	295
Vackyrie	330
Vengeance of Excalibur	290
Virtual Valerie CD	630

ORDINATEURS
COMPAQ
NOUS CONSULTER

PC 3.5"

1942 Pacific Air War	287
Aces Over Europe vf	275
Airbus USA	258
Arcade Pool	167
Arena	287
B-Wing	199
Battle Isle 2 vf	**327**
Beneath a Steel Sky	287
Betrayal at Krondor	281
Black Sect	213
Breakline	217
Budget Familiale vf	247
Buzz Aldrin	306
Cannon Fodder vf	265
Civilization pour Windows	264
Clash of Steel US	450
Combat Classics 2	200
Commanche+Mission 1	345
Cool Spot	207
Croisière pour une Cadavre vf	217
Curse of Enchantia vf	259
D-Day: 6 juin 1994 vf	**337**
Day of the Tentacle vf	297
Delta V	307
Detroit	327
Dune 2 vf	267
Dungeon Hack vf	280
Dungeon Master	261
Empire Soccer	267
Evasive Action	267
Eye of the Beholder US	450
F-14 Fleet Defender	287
F1 Grand Prix Microprose	267
Fields of Glory vf	268
Fifa Soccer vf	**277**
Flashback	219
Freddy Pharkas vf	224
Gabriel Knight vf	249
Genesia vf	211
Goal	234
Goblins 2	242
Goblins 3	227
Great Naval Battles 2	314
Gunship 2000 + Scenario	265
History Line 1914 - 1918	338
In Extremis	238
Inca 2 vf	254
Indy 4 vf	334
Indy Car Racing	250
International Sensible Soccer	197
Ishar 3 vf	**267**
Jordan in Flight	255
Jump	185
Kick Off 3 vf	**243**
King Quest 6 vf	294
Kyrandia 2 vf	289
Lamborghini	216
Lands of Lore vf	261
Le Chateau Magique Scooter vf	287
Leisure Suit Larry 6 vf	267
Lucas Arts Air Combats	311
MI Maternelle 1	207
MI Maths CP	207
MI Pack Educ 4	257
MS Flight Sim 5 vf	327
MS Flight Simulator 5 - Paris	247
MS Flight Simulator 5 - San Fr	247
Might and Magic 5 vf	267
Mortal Kombat	198
NFL Pro League Football	247
Nord et Sud	329
OM Super Football	**212**
Oscar	214
Pacific Strike	**325**
Pacific Strike Speech	150
Peter Pan vf	287
Pinball Dreams	167
Pinball Dreams 2	167
Pinball Windows	238
Pirates Gold vf	267
Police Quest 4 vf	**270**
Power Poker	297
Prince of Persia 2	227
Privateer + Speech pack	332
Pro Tennis Tour	125
Quest for Glory 4	240
Rallye	287
Ravenloft	377
Robinson Requiem vf	**280**
Robocop 3 3D	197
Sam & Max Hit the Road vf	307
Sea Wolf SSN21	297
Secret Monkey Island 2	296
Shadow Caster	255
Sim City 2000 vf	**237**
Sim City 2000 vf Scenario	137
Simon the Sorcerer vf	318
Soft Karakoe disk - 1990's	160
Soft Karakoe disk - M.Jackson	160
Soft Karakoe Windows vf	317
Space Crusade	208
Spear of Destiny	177
Starlord vf	**285**
Stunt Island vf	355
Subwar 2050 vf	247
Super Cauldron	204
Super Ski 3	257
Syndicate vf	283
TFX	292
Terminator Rampage	278
The Settlers vf	**337**
Theme Park vf	**317**
Tie Fighter	**257**
Tornado + Op Desert Storm	320
Treasure of Savage Front US	450
UFO	283
Ultima 7 Part 2 Serpent Isle	255
Ultima 7 VF La Porte Noire	278
Ultima 8 vf: Pagan	344
Ultima 8: Speech pack	149
Vista Pro vf	327
Vroom Multiplayer	199
Winter Olympics	222
World Cup USA 94	**227**
World Cup Years 94	297
X-Wing	314

PC CD

7th Guest / Dune	367
Atlas du Monde vf CD	417
Battle Isle 2 vf - CD	**337**
Betrayal at Krondor - CD	307
Buzz Aldrin - CD	**423**
Cinemania 94	487
Civilisation & Railroad Tycoon	227
Commanche + mis 1 & 2	349
D-Day: 6 ju 1944 vf - CD	**337**
Day of the Tentacle - CD vf	326
Dragonsphere - CD	236
Gabriel Knight vf - CD	304
Goblins 3 - CD	266
Golden 7 - CD	327
Grand Prix & Leadbetter Golf	227
Great Naval Battles II	286
Gunship 2000 - CD	227
Inca 2 vf - CD	299
Inca vf - CD	388
Iron Helix - CD	239
Jump Raven - CD	413
Kick Off 3 vf	**263**
Kyrandia 2 vf - CD	337
Lands of Lore vf	327
Lawn Man (Le Cobaye) - CD	338
Mad Dog Mac Cree - CD	338
Mad Dog Mc Cree 2 - CD	357
Megarace - CD	265
Motor Stars - CD	375
Myst CD	417
Outpost vf - CD	**305**
Privateer + SAP - CD	357
Ravenloft - CD	347
Rebel Assault - CD	327
Sam and Max vf CD	337
Sea Wolf SSN-21 vf	**337**
Sim City CD	487
Space Hulk vf - CD	337
Starlord vf CD	286
Syndicate vf	382
TFX - CD	367
Theme Park vf - CD	357
UFO - CD	**245**
Ultima 8 vf: Pagan CD	385
Vista Pro vf - CD	427
Women of Venus - CD	193
World Cup USA 94 - CD	227

PC Sound Blaster

SB 2 deluxe	510
SB PRO Value Edition	610
SB 16 Value Edition	**850**
SB 16 Multi CD	1050
SB 16 SCSI-2 ASP	1650
SB AWE 32 ASP	2050
SB Maxi Sol 2	700
SB Maxi Sol PRO	950
SB Maxi Sol 16	1100

PC CDROM Dble vts

Pan CD+Photo Access	1600
Pan CD+RebAs+MegaR+Myst	1650
Pan CD+SB16+RebAssault+ MegaRace+Myst	2400

THRUSTMASTER

PC Flight Control	625
PC FlightControl Pro	1050
PC Weapon Control	1030
PC Rudder Control	1250
PC Volant Formula 1	1320

Prix modifiables sans preavis.

NOUS APPELER POUR NOTRE CATALOGUE.

GALE FORCE JEUX
13, avenue St. Michel, MC98000 MONACO
Tel: 93.50.20.92 Fax: 93.50.45.26

TITRES	ORDINATEUR	QTE	PRIX	MONTANT
		(Sept94)	Port	30
			Total	

(Tous les prix sont TTC. Port: colissimo 30Fr par commande.)

Nom: ....
Prenom: ....
Adresse: ....
Ville: ....
Code Postal: ....
Telephone: ....

Reglement: Cheque/Mandat/Carte Visa
Numero Visa: ....
Date Expir.: ....
Signature Obligatoire:

BASTONNADES ÉLECTRONIQUES

De ce côté aussi, il y a du choix en images de synthèse et en scènes cinématiques sur PC. Cependant, c'est la 3DO qui se taille la part du lion dans le domaine. Il va falloir s'équiper si vous voulez rester dans le bain.



▲ *Way of the Warrior.*



▲ *Way of the Warrior.*


▲ *Shadow : War of Succession.*


▲ *Samurai Shodown.*



▲ *Samurai Shodown.*



▲ *Samurai Shodown.*

Dans la lignée des Double Dragon, Philips présentait **Mutant Rampage** sur CD-I. Il utilise la Digital Video, c'est dire si la présentation est soignée. Hélas, le jeu manque un peu d'originalité et la réalisation n'est pas fantastique. Dans le genre des Street Fighter II, on se bouscule. Sur PC : il y a tout d'abord le superbe **Rise of the Robots**, un combat de robots où les personnages ont été calculés en images de synthèse. Il comporte de très nombreuses scènes cinématiques. De son côté, GTE Interactive, un nouveau venu sur le marché, annonce **FX Fighters**. Un beat'em up dont les personnages sont en 3D comme le fameux Virtua Fighters de Sega. On perd en qualité graphique mais on gagne au niveau de l'animation.



▲ *Way of the Warrior.*



▲ *Way of the Warrior.*

Des coups et du sang !

Sur 3DO, les jeux sont plus dans le genre de Mortal Kombat. Le plus avancé, mais aussi le meilleur à ce jour, est **Way of the Warrior**. Comme Mortal Kombat, les personnages sont digitalisés à partir d'acteurs. Mais là, il y a des zooms sur les personnages et les décors. Chaque personnage possède soixante coups différents selon ses armes, sa magie et six ou sept « finishing » (des coups qui achèvent votre ennemi et qui sont très souvent très gores). Dans le même genre, **Shadow : War of Succession** propose sept personnages mais il est loin d'être terminé. Enfin, **Samurai Shodown** est l'adaptation du jeu d'arcade. L'adaptation est fidèle à cette dernière. Ce jeu de combat comporte des zooms, des graphismes très colorés, des effets de zoom et douze personnages qui peuvent combattre avec des coups spécifiques.

Et puis, n'oublions pas **Super Street Fighter II Turbo** de Capcom qui s'annonce imposant. L'éditeur japonais a annoncé qu'il refaisait le jeu pour tirer profit des possibilités de la 3DO : la console peut en effet faire mieux que le jeu d'arcade. Les fans de Street devront cependant attendre octobre pour décider ou pas de s'équiper d'une 3DO. ■



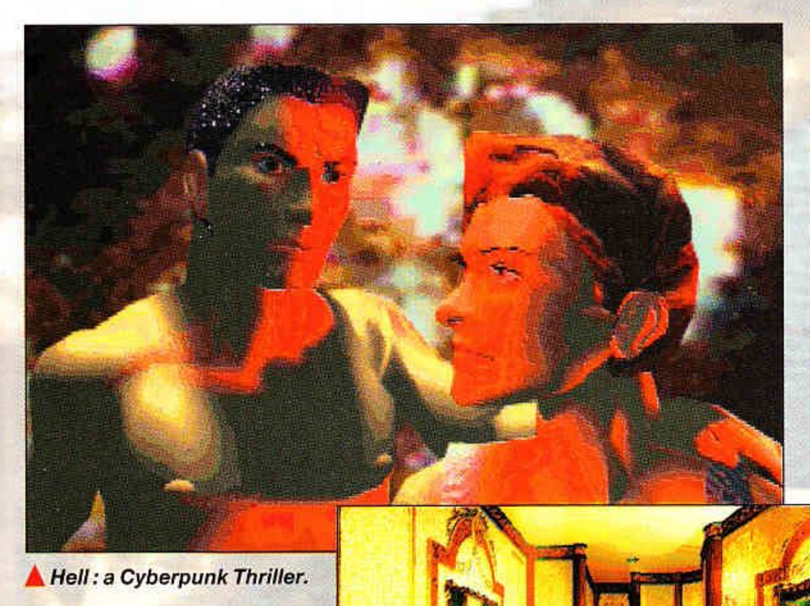
▲ *Samurai Shodown.*

☆☆☆☆ ILS ARRIVENT ! ☆☆☆☆

- FX Fighters (GTE Interactive/MPC), février 95.
- Kasumi Ninja (Atari/Jaguar), septembre.
- Mutant Rampage (Philips Interactive/CD-I), octobre.
- Rise of the Robots (Time Warner/PC, MPC, 3DO), septembre.
- Samurai Shodown (Crystal Dynamics/3DO), décembre.
- Shadow : War of Succession (Tribeca Digital/3DO), septembre.
- Way of the Warrior (Universal/3DO), octobre.

LE VENT EN POUPE

Le genre des jeux d'aventure est toujours aussi riche. Tous les domaines sont abordés et chacun est assuré d'y trouver son bonheur... Nous avons fait votre marché et recensé tous les jeux à venir pour cette fin d'année, une liste où vous pouvez cocher les jeux que vous attendez...



▲ *Hell : a Cyberpunk Thriller.*

◀ *Phantasmagoria.*



Daedalus Encounter. ▲

Le médiéval fantastique continue de faire recette et c'est tant mieux ! **Discworld** est présenté dans notre reportage sur Psygnosis. **Hodj'n Podj** est le nouveau jeu d'aventure de Steve Meretzky. Il se résume à une suite de jeux classiques quelque peu relookés. De l'awele au poker, vous devez jouer au mieux et résoudre les énigmes nombreuses qui vous sont posées. Westwood devrait nous proposer **Kyrandia 3 : Malcolm's Revenge** pour la fin de l'année. Malcolm est libéré par un coup de tonnerre et le revoilà prêt à mettre fin au monde de Kyrandia. Cette fois, les décors ont été calculés sous 3D Studio. Le jeu a un look tout à fait incroyable. **Kingdom : the Far Reaches**, chez Interplay, est un véritable dessin animé interactif. Dans la lignée du *Seigneur des Anneaux*, c'est un jeu d'aventure où chacune de vos actions entraîne une scène en dessin animé. C'est superbe et prévu pour CD-Rom PC et 3DO en novembre. Enfin, **Knights of Xentar** est le nouveau jeu de Megatech, les auteurs de Cobra Mission. Il s'agit d'un jeu de rôle de type « console », avec comme d'habitude des graphismes très « manga » et pas mal d'érotisme. Les petites guerrières sont en effet le plus souvent dénudées et en mauvaise posture. À vous de les sauver !

Plus terre à terre, voici quelques jeux où l'aventure est policière ou sociale... **Blind Date** de Trimark Interactive est un jeu étonnant : vous devez réussir votre entretien d'embauche... Bref, un jeu d'aventure sociale : c'est original. Dans un genre plus agité, Time Warner Interactive présente **Flash Traffic**, un jeu entièrement en vidéo qui vous place dans la peau d'un agent du FBI chargé d'éviter un attentat terroriste. C'est encore un film interactif qui s'annonce vraiment passionnant. **Man Enough**, dont nous avions déjà testé la version disquette, arrive sur CD-Rom PC avec une version Full Motion Video qui supporte la carte Reel Magic. Le but du jeu est de draguer cinq filles en dialoguant au mieux avec elles... **Psychotron** de Merit est entièrement filmé. Vous devez retrouver une découverte technologique dérobée à la CIA. Vous pouvez visiter de nombreux lieux, parler à pleins de monde, le tout sur CD-Rom PC. Un des grands moments est une partie de poker avec des mafieux. Une version CD-Rom PC MPEG sortira également. **Lost Files of Sherlock**



▲ *Kingdom : the Far Reaches.*



▲ *The Dig.*



▲ *Knights of Xentar.*



▲Bureau 13.



▲Full Throttle.

▲Kyrandia 3.



▲Lost Eden.

▲Pagemaster.

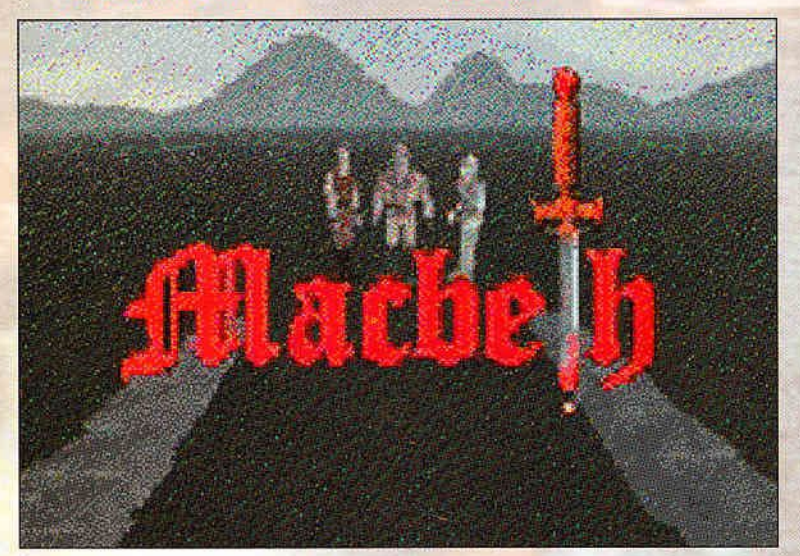
Holmes est l'adaptation du classique jeu d'aventure pour PC d'Electronic Arts. Cette fois, les personnages ont été filmés et le jeu est entièrement parlé. **Macbeth : the Game** est un jeu d'aventure en synthèse qui retrace les aventures racontées par Shakespeare. C'est très beau et original. Comme le dit la publicité du jeu : « Pour une fois, vous ne vous endormirez pas avant la fin ! » Enfin, **Voyeur** est adapté sur PC. Il devrait voir le jour avant la fin d'année. C'est un jeu où vous épiez les faits et gestes des proches d'un homme politique pour détruire sa carrière et l'empêcher de devenir président.

L'horreur est de plus en plus présente dans les jeux d'aventure. On peut commencer par **The Eleventh Hour**, la suite de The Seventh Guest qui sera sans doute disponible au moment où vous lirez ce numéro de Gen4. Plus qu'une suite, c'est un nouveau jeu encore plus fou, avec plus de vidéos, plus d'aventure, plus de puzzles et un scénario encore plus complexe. Les possesseurs d'une carte FMV bénéficieront même de scènes FMV. C'est cool, non ? **Are you Afraid of the Dark ? : The Tale of Orpheo's Curse** de chez Viacom est un jeu d'aventure basé sur une série télévisée. Une histoire fantastique se crée au fur et à mesure du jeu, en fonction de vos décisions et de votre habileté à résoudre des puzzles : un principe original et une réalisation de qualité. **Bureau 13** de Gametek est un jeu superbe dans lequel vous devez protéger le gouvernement de l'attaque d'un groupe terroriste qui n'hésite pas à utiliser le paranormal. Un scénario étonnant et surtout une réalisation somptueuse devraient placer ce jeu parmi les meilleurs de la fin d'année.

Grace Jones sur PC

Hell est un jeu d'aventure sur CD effrayant. Il mélange le fantastique et le cyberpunk. Vous avez découvert que c'était le gouvernement qui prenait la décision d'envoyer les gens en enfer, qui est en fait une prison virtuelle ! Les graphismes sont somptueux et très impressionnants. Le jeu sera entièrement doublé par Dennis Hopper, Grace Jones et Stéphanie Seymour... Une première ! Enfin **Phantasmagoria** de Roberta Williams devrait être un des jeux d'aventure de l'année. Dans une ambiance à la Shinning, il vous plonge dans l'horreur d'une maison aussi hantée qu'isolée. Les décors sont issus d'une station Silicon Graphics et les acteurs s'incrustent dessus. Contrairement à The Seventh Guest, on se voit à l'écran la plupart du temps, même si certaines scènes sont en vision « subjective ».

Quant à la science-fiction, elle est très présente dans ce type de jeu. **Assault on Everest** de Gametek sortira l'année prochaine. Un ovni s'est écrasé sur l'Everest, et c'est à vous d'aller voir ce qui s'y déroule. Une aventure en images de synthèse avec des acteurs très connus qui seront annoncés ultérieurement... **B.I.O.S. Fear** est un jeu d'aventure écologique d'une



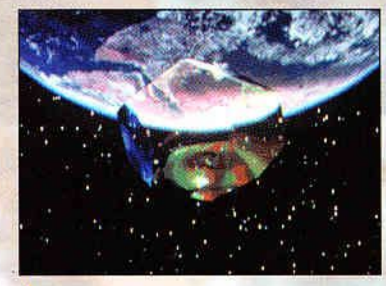
▲Macbeth : the Game.



▲Knights of Xentar.



▲Psychotron.



▲The Dig.



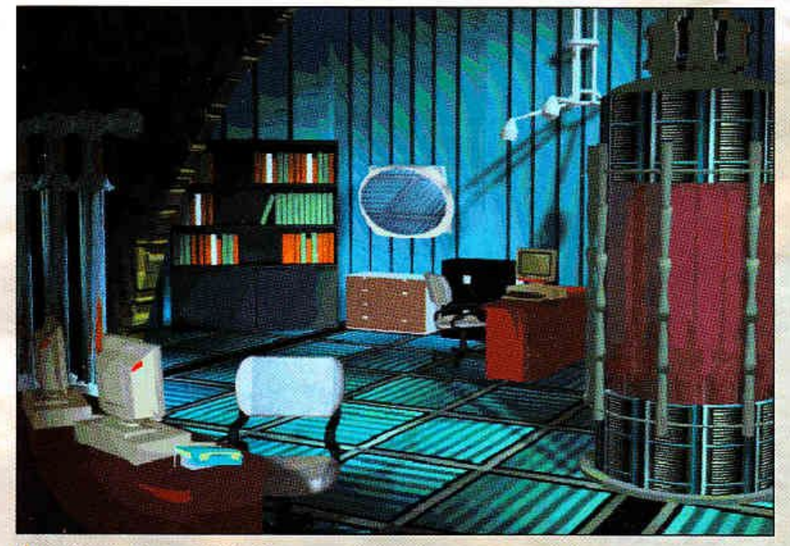
▲Under a Killing Moon.



▲Flash Traffic.



Knights of Xentar.



Hell : a Cyberpunk Thriller.



Hell : a Cyberpunk Thriller.

toute nouvelle compagnie américaine qui développe pour de nombreux supports. **Coolsville** de Mediavision se déroule dans une ville dominée par des animaux joueurs de musique. Rencontrez Duck Ellignton et les autres avant de résoudre le mystère qui plane sur cette ville. Ambiance jazzy superbe ! Un très bon produit, particulièrement original.

Daedalus Encounter est le nouveau jeu des auteurs de Critical Path. Cette fois, vous jouez le rôle d'un homme dont le cerveau a été transféré dans une sonde. Votre but ? Aider vos amis à se sortir d'un vaisseau alien où ils sont enfermés. C'est entièrement en images de synthèse avec des acteurs incrustés et c'est splendide. Qui plus est, le jeu est largement plus interactif que le premier. Un hit en puissance ! **The Dig** est le fameux jeu d'aventure de la Lucas Arts écrit par Steven Spielberg en personne. Il vous met dans la peau de quatre astronautes envoyés vers un astéroïde gigantesque qui menace de percuter la Terre. Uniquement sur CD-Rom avec des effets spéciaux réalisés par l'ILM, The Dig s'annonce comme le jeu d'aventure le plus étonnant des mois à venir. Une affaire à suivre !

La nouvelle aventure des studios Lucas Arts

Full Throttle sera le jeu d'aventure de la fin d'année de la Lucas Arts. L'action se déroule dans un futur proche et vous jouez le rôle de Ben, un biker poursuivit pour un meurtre qu'il n'a pas commis. De l'action et de l'aventure qui incorpore des scènes cinématiques très BD... **Lost Eden**, le tant attendu jeu d'aventure et de stratégie réalisé par Cryo, doit maintenant sortir à la rentrée. Les fans de Dune seront aux anges, le jeu utilise le même principe avec de très nombreuses améliorations. Rappelons que le scénario se déroule dans un monde où dinosaures et humains cohabitent. Les scènes en images de synthèse sont somptueuses : c'est un des grands jeux de la rentrée. **Quantum Gate 2**, toujours de Mediavision, fait suite au premier épisode. Vous explorez trois réalités virtuelles, dans un jeu étonnant qui mélange images de synthèse et personnages filmés, un scénario torturé et une réalisation hors du commun.

Return to Ringworld est la suite de Ring-



Man Enough.



Hodj'n Podj.



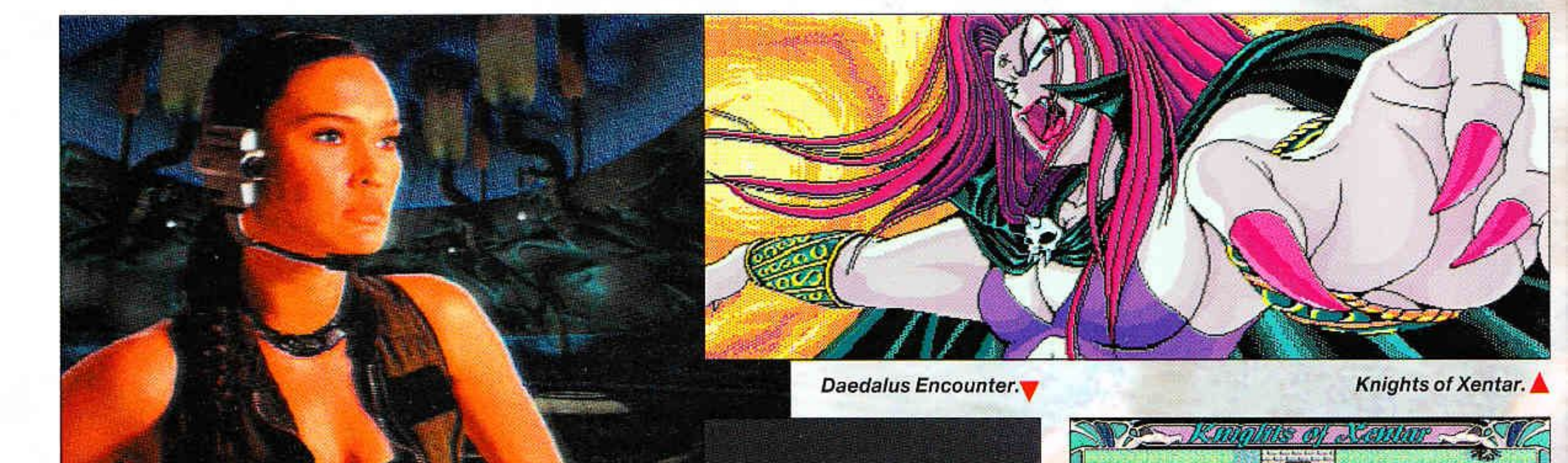
Zombi Dinos.



B.I.O.S. Fear.



Daedalus Encounter.



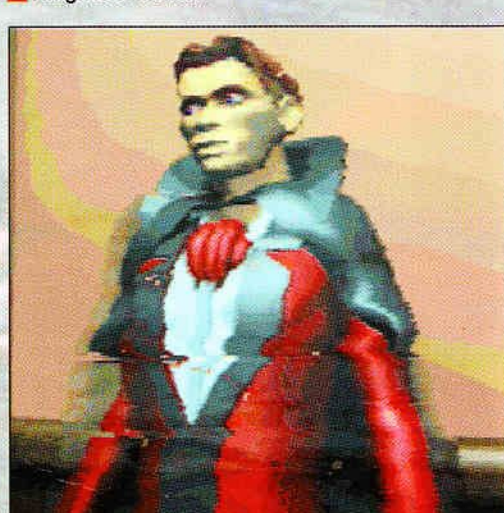
Daedalus Encounter.

Knights of Xentar.

▲ Daedalus Encounter.



▲ Knights of Xentar.



▲ Voyeur.



▲ Phantasmagoria.

▲ Full Throttle.

▲ Bureau 13.

world. Ce jeu d'aventure vous relance en pleine histoire de complots interstellaires. Il vous permet de diriger trois personnages foncièrement différents. **Star Trek : Deep Space Nine, the Hunt** est un jeu d'aventure basé sur la plus récente des séries télévisées Star Trek. Les décors sont ceux de la série, tout comme les sons, la musique, les acteurs et les voix. Il faut dire que c'est la Paramount qui édite le jeu, ça aide. Plus axé sur les dialogues que sur l'action, le jeu permet au joueur de jouer un des nombreux personnages et sa durée de vie est très importante. La version CD de **Star Trek : Judgment Rites** comportera de nombreuses scènes cinématiques supplémentaires et sera entièrement parlée. **Star Trek : Next Generation, a Final Unity** est destiné au CD-Rom PC. Il est basé sur le feuilleton inédit en France. De l'aventure, mais aussi de la navigation et l'exploration de nombreuses planètes. Le jeu est en SVGA entièrement parlé, avec les voix des acteurs du feuilleton. Enfin, **Star Trek : Next Generation, a World for all Seasons** est un jeu pour 3DO. Il s'agit d'une toute autre aventure qui utilise un système d'acteurs virtuels tout à fait étonnant. **Under a Killing Moon** d'Access tient sur 3 CD et sera disponible en français courant septembre. Par son scénario et son système d'animations hallucinant, ce jeu pourrait bien être le hit de l'année en matière de jeu d'aventure. **MTV's Club Dead** est un film interactif très noir où vous jouez le rôle d'un cyberplombier dans une ville futuriste dans le genre de Las Vegas. **The Pagemaster** est un film de la Twenty Century Fox, mais aussi un jeu adapté par Turner Interactive. Ce jeu d'aventure multimédia reprends les animations superbes du film dont certaines parties sont en dessin animé. Enfin, seul dans son coin, **Zombi Dinos from Planet Zeltoïd** est une adaptation d'Interplay d'une aventure éducative pour CD-I. À vous de découvrir les animaux de la préhistoire… ■



▲ Full Throttle.



▲ Daedalus Encounter.



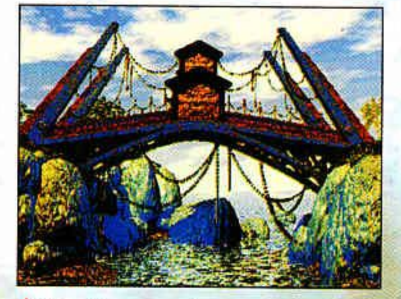
▲ Daedalus Encounter.



▲ Coolsville.


The Eleventh Hour.


Daedalus Encounter.


Phantasmagoria.


Quantum Gate 2.



Bureau 13.

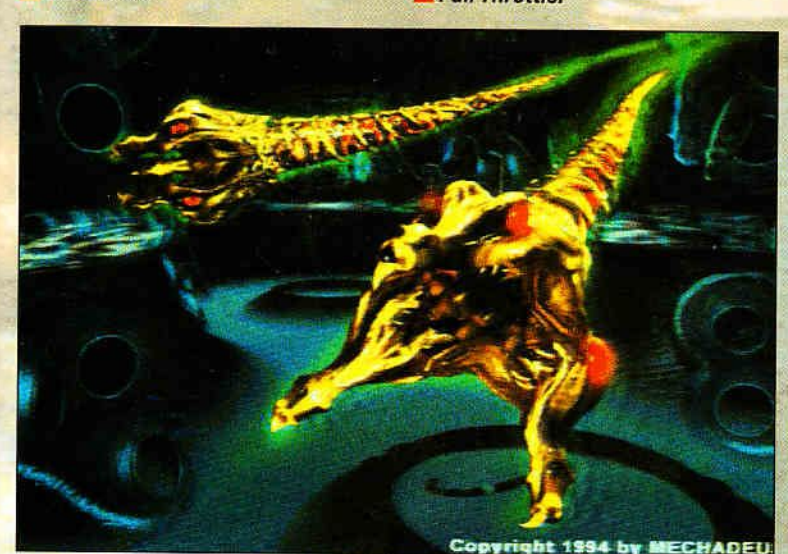

Full Throttle.


Kyrandia 3.


Bureau 13.



Full Throttle.



Daedalus Encounter.


Full Throttle.


Kyrandia 3.

ILS ARRIVENT !

- The Eleventh Hour (Virgin Interactive/CD, 3DO), août.
- Are you Afraid of the Dark ? (Viacom New Media/MPC), septembre.
- Assault on Everest (Gametek/MPC, CD-Rom Mac), février 95.
- B.I.O.S. Fear (Sense Net/3DO, MPC), novembre.
- Blind Date (Trimark Interactive/MPC), août.
- Bureau 13 (Gametek/CD-Rom PC et Mac), octobre.
- Coolsville (Mediavision/MPC), octobre.
- Daedalus Encounter (Mediavision/MPC), octobre.
- The Dig (Lucas Arts/MPC), février 95.
- Discworld (Psygnosis/MPC), novembre.
- Flash Traffic (Time Warner/MPC, MPEG), novembre.
- Full Throttle (Lucas Arts/MPC), novembre.
- Hell : a Cyberpunk Thriller (Gametek/MPC, CD-Rom Mac), nov.
- Hodj'n Podj (Mediavision/MPC), octobre.
- Kingdom : the Far Reaches (Interplay/MPC et 3DO), novembre.
- Knights of Xentar (Megatech/PC), septembre.
- Kyrandia 3 (Virgin Interactive/MPC), décembre.
- Lost Eden (Virgin Interactive/MPC), octobre.
- Lost Files of Sherlock… (Electronic Arts/3DO), septembre.
- Macbeth : the Game (Simon & Schuster/MPC et CD-Rom Mac), sept.
- Man Enough (Time Warner/MPC, MPC MPEG), septembre.
- MTV's Club Dead (Viacom New Media/MPC), septembre.
- Pagemaster (Turner Interactive/MPC, CD-Rom Mac), octobre.
- Phantasmagoria (Sierra-on-Line/MPC), décembre.
- Psychotron (Merit Software/MPC, MPC MPEG), été.
- Quantum Gate 2 (Mediavision/MPC), octobre.
- Return to Ringworld (Time Warner/MPC), octobre.
- Star Trek : Deep Space Nine (Paramount/MPC, CD-Rom Mac), oct.
- Star Trek : Judgment Rites (Interplay/MPC), novembre.
- Star Trek : Next Generation (Spectrum Holobyte/MPC), oct.
- Star Trek : Next Generation (Spectrum Holobyte/3DO), fév. 95.
- Under a Killing Moon (Access/MPC), septembre.
- Voyeur (Interplay/MPC), octobre.
- Zombi Dinos (Interplay/MPC), novembre.

SANGLANTES AVENTURES

Harvester



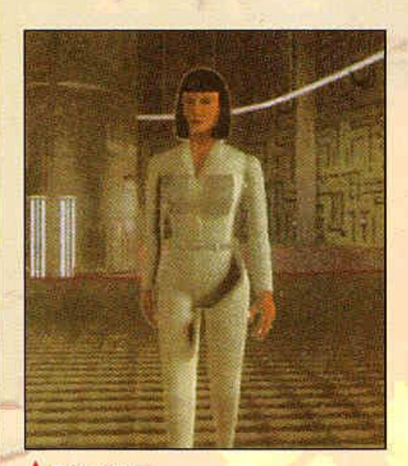




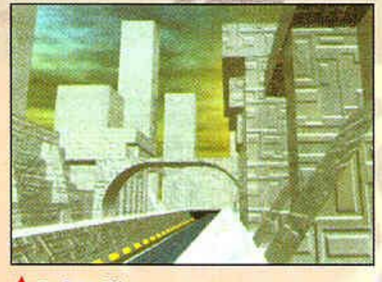




On trouve de tout dans les jeux de cette catégorie qui mêle action et aventure. Cette fin d'année verra éclore de nombreux robots sanguinaires et vos écrans vont se colorer de rouge...



▲*Robot City.*



▲*Robot City.*



▲*Dust.*



▲*Robot City.*



▲*Burn Cycle.*

Commençons par **Dust**, un film interactif de Paramount Interactive. Ce western vous permet de vous balader comme bon vous semble dans une petite ville, de discuter avec les habitants, d'accepter des missions, d'explorer la région, de jouer au poker, de charmer les serveuses du bar et j'en passe… Avec des décors en synthèse et de vrais acteurs, Dust mélange tous les genres. C'est superbe !

Gore est un mot faible

Bien plus effrayant, voici **Harvester** de l'américain Merit Software : un jeu qui mêle des phases d'exploration à la Darkseed et des phases d'action avec de très nombreuses séquences cinématiques époustouflantes. L'ambiance est terrifiante et les scènes gores très impressionnantes. Un des gros jeux CD de la rentrée en perspective, sans oublier la très belle adaptation sur Mac d'**Alone in the Dark**. La SF est aussi à l'honneur avec trois jeux. **Burn Cycle**, pour CD-I et CD-Rom PC, est un jeu de Philips tout à fait étonnant ! Vous êtes un pirate dans un monde cyberpunk décadent et votre dernière mission a mal tourné. Un virus, Burn Cycle, grignote peu à peu votre cerveau et vous n'avez que 24 heures pour trouver un remède. De l'aventure et de l'action pour un jeu à l'ambiance vraiment unique. Le jeu sort sur CD-I en septembre et avant la fin de l'année sur CD-Rom PC et Mac. **Ecstatica** de Psygnosis est présenté dans notre reportage… Enfin, **Robot City** devrait vous étonner. Vous devez résoudre une affaire de meurtre dans une ville habitée quasiment uniquement de robots. Entièrement en synthèse, voilà encore un jeu qui vous plongera des heures durant dans un univers dingue. ■

☆☆☆☆ ILS ARRIVENT ! ☆☆☆☆

- Alone in the Dark (Infogrames/Mac), septembre.
- Burn Cycle (Philips/CD-I et CD-Rom PC), septembre/décembre.
- Dust (Paramount/MPC et CD-Rom), janvier 95.
- Ecstatica (Psygnosis/MPC, PC), novembre/janvier 95.
- Harvester (Merit/MPC), octobre.
- Robot City (Time Warner/MPC, CD-Rom), octobre.

LA DOOMANIA FAIT RAGE !

Il fallait s'y attendre : Doom a fait des émules... De plus les clones vont plus loin que le maître avec beaucoup plus de tout à tous les niveaux. Noël risque d'être chaud pour les adeptes...

Tout d'abord, **Body Count** de Gametek vous met dans la peau d'un membre des forces spéciales d'intervention. Vous devez libérer les membres de l'Onu pris en otage dans leur tour de New York. Quarante étages vous attendent pour revivre *Piège de cristal*, sur PC, en octobre. **Corridor 7**, de Gametek, arrive en version CD. Le plus ? La possibilité de jouer jusqu'à douze en réseau ce qui, il faut l'avouer, ajoute vraiment quelque chose à ce clone futuriste de Wolfenstein 3D. La version CD sort fin août.

SSI rentre dans la danse avec **Cyclones**, un jeu d'autant plus proche de Doom que l'univers futuriste dans lequel il se déroule semble particulièrement inspiré du hit de ID Software. La version CD incorpore des scènes cinématiques de toute beauté. **Dark Forces** de Lucas Arts est peut-être le meilleur des clones de Doom. Vous jouez le rôle d'un agent spécial des rebelles et vous devez infiltrer une base de l'Empire pour dérober les plans de l'Étoile noire. Aussi rapide que Doom, mais avec des niveaux encore plus beaux et mieux conçu, Dark Forces est un jeu qui vous plonge complètement dans l'univers de *Star Wars*. Autant dire que ça va cartonner à Noël.

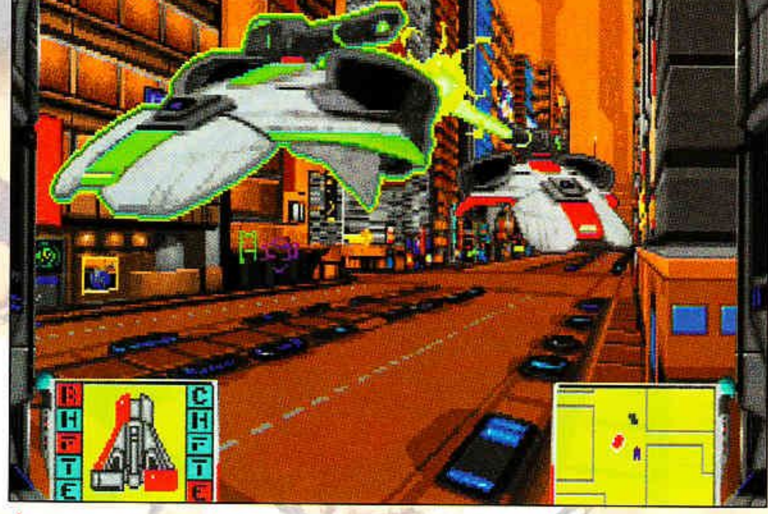
Doom en apesanteur

Chez Interplay, **Descent** sort du lot par son originalité. En effet, vous êtes dans un complexe « doomien » d'où vous devez sortir avant qu'il n'explose. Cette fois, le jeu est en apesanteur et on peut donc allez n'importe où dans n'importe quel sens. C'est aussi très rapide. **Doom 2** d'ID Software doit sortir le 10 octobre. Il comportera plus de niveaux, plus de monstres, de nouvelles armes et devrait être le jeu de référence en la matière. **Fortress of Dr. Radiaki** est un jeu qui se distingue des autres par ses graphismes calculés sous 3D Studio, son humour décapant et son ambiance gore. C'est signé Merit Software. **Freelancer 2120 : the Asaka Contract** vous plonge dans un univers cyberpunk. Le jeu incorpore un scénario plus béton que les autres jeux du genre, ainsi que de superbes scènes cinématiques et des ennemis qui varient constamment. **Virtuoso** d'Elite est une sorte de Wolfenstein dans un univers plutôt fantastique, où vous vous déplacez armé de deux couteaux. Plutôt violent ! **Zephyr**, de New World Computing, est un combat de tanks futuristes. Les véhicules modélisés sont somptueux. Le joueur pilote son engin dans les tunnels du métro et à la surface de planètes aliens. Il doit éliminer les pilotes contrôlés par l'ordinateur. On peut jouer jusqu'à cinq en réseau, ce qui permet de s'éclater complètement ! Le jeu sortira sur PC et CD-Rom PC. Enfin, du côté des adaptations, voici **Wolfenstein 3D** sur Mac chez Interplay. ■



▲ *Fortress of Dr. Radiaki.*

InteractiveSoftware



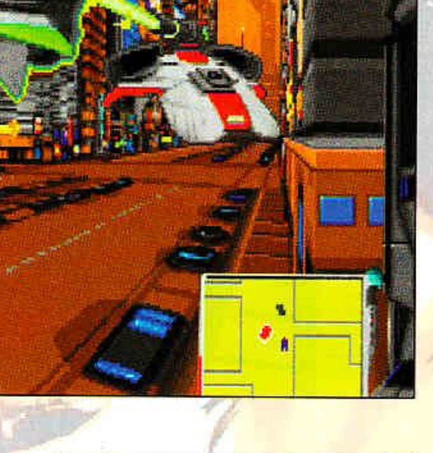
▲ *Zephyr.*



▲ *Cyclones.*



▲ *Dark Forces.*



▲ *Freelancer 2120.*



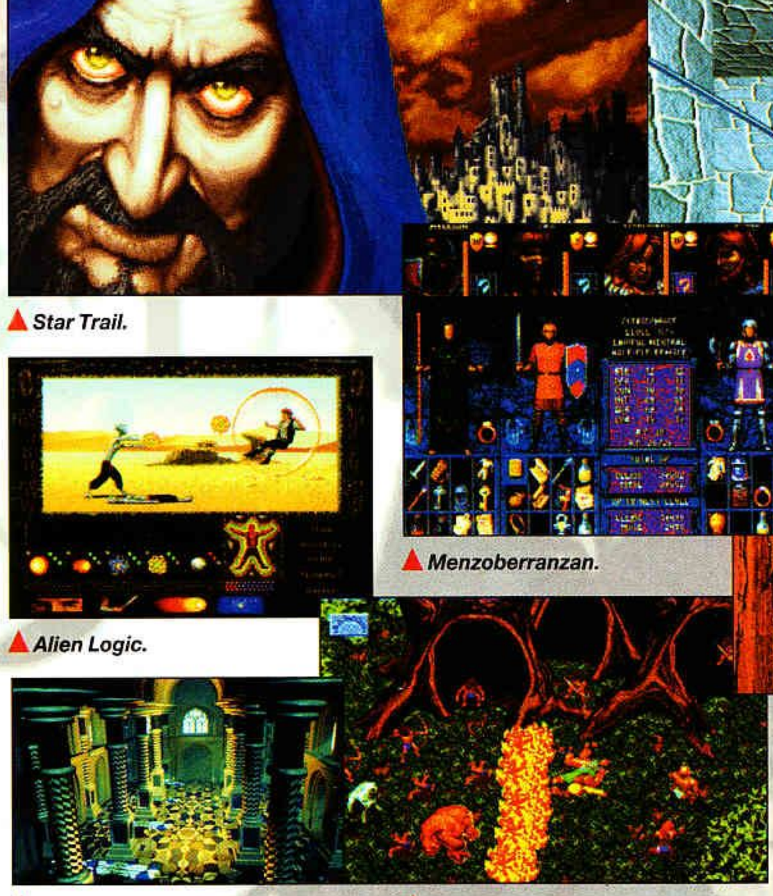
▲ *Descent.*

☆☆☆☆ ILS ARRIVENT ! ☆☆☆☆

- Body Count (Gametek/PC), octobre.
- Corridor 7 (Gametek/MPC), fin août.
- Cyclones (SSI/MPC et PC), septembre-octobre.
- Dark Forces (Lucas Arts/MPC), octobre.
- Descent (Interplay/PC), octobre.
- Fortress of Dr. Radiaki (Merit Software/PC et MPC), août.
- Freelancer 2120 (US Gold/PC, Amiga et Mac), octobre.
- Virtuoso (Elite/3DO), octobre.
- Wolfenstein 3D (Interplay/Mac), septembre.
- Zephyr (New World/PC et MPC), septembre.

JDR TOUJOURS LÀ !

Le genre n'est pas prêt de disparaître. Au contraire, les suites ou les nouvelles adaptations des Arena, Lands of Lore ou autres s'annoncent encore plus riches, plus belles et plus longues...



Star Trail.

Lands of Lore 2.

Menzoberranzan.

Alien Logic.

Stonekeep.

Lands of Lore 2.

Dark Sun : Wake of the Avenger.

Alien Logic de SSI est le premier JDR dans le monde de Jorune, un mélange de SF et de monde médiéval fantastique. Entièrement en SVGA, le jeu comporte des séquences de combat sous forme de jeu de baston. Il sortira sur CD-Rom PC et PC. **Dragon Lore** de Cryo arrive sur 3DO avec une résolution encore plus belle que la version CD-Rom PC. Le très en retard **Dungeon Master 2** arrive... Il sera là avant la fin de l'année, sur PC, en VGA 256 couleurs. Techniquement, le système à pris un coup de vieux, mais si les pièges et les énigmes sont aussi sympa que dans le premier, tous les fans de DM vont se régaler.

Le second épisode de Dark Sun, **Wake of the Avenger**, pointe son nez et devrait voir le jour vers septembre, selon SSI. Mieux réalisé que le premier épisode, il se déroule toujours dans le monde le plus populaire du moment chez les fans de AD & D. **Elder Scroll : Dagerfall**, sera la suite d'Arena. Mais les programmeurs de Bethesda se sont déchaînés : les graphismes sont encore plus beaux qu'auparavant tout comme les animations. On a vraiment l'impression d'être dans un monde interactif. Si tout se déroule comme prévu, on pourra jouer jusqu'à trois en réseaux pour s'aider dans les mêmes quêtes ou partir chacun de son côté... comme dans les vrais jeux de rôle.

Westwood va frapper fort

Enfin ! **Lands of Lore 2** s'annonce vraiment comme le plus beau des jeux de rôle jamais réalisé même s'il est reporté de quelques mois. Ce petit bijoux ne sortira donc que début 95 mais ça vaut le coup d'attendre. **Menzoberranzan** de SSI est un nouveau jeu dans le genre des Beholders en haute résolution 256 couleurs, avec pleins de nouveaux sorts. Si vous avez aimé Reals of Arkania : Blade of Destiny, voici la suite, sous-titrée **Star Trail**. Le système de jeu est amélioré, avec des phases en 3D dans les villes et les donjons, des scènes cinématiques pour la version CD et un scénario très long.

Slayer marque l'arrivée de SSI sur 3DO. C'est un jeu à la Underworld où les donjons sont générés aléatoirement à chaque partie : c'est la garantie d'une durée de vie importante. De plus, c'est superbe et ça doit sortir en août. Le somptueux et toujours en retard **Stonekeep** s'annonce toujours grandiose, mais n'est plus prévu que pour le début 95. Il faudra donc encore attendre un peu avant de découvrir ce Dungeon Master en images de synthèse...



Dungeon Master 2.



Elder Scrolls : Dagerfall.

Slayer.

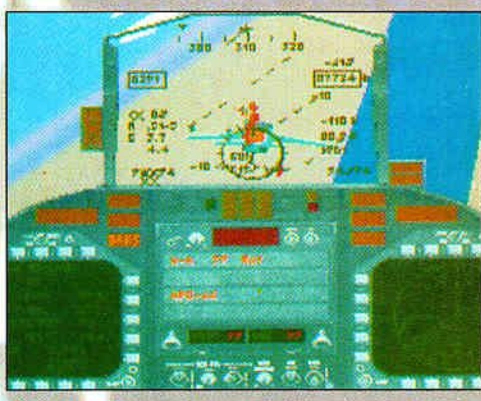
☆☆☆☆ ILS ARRIVENT ! ☆☆☆☆

- Alien Logic (SSI/PC et MPC), août.
- Dark Sun : Wake of the Avenger (SSI/PC et MPC), septembre.
- Dragon Lore (Cryo/MPC), septembre.
- Dungeon Master 2 (Interplay/PC), octobre.
- Elder Scrolls : Dagerfall (Bethesda/MPC), février 95.
- Lands of Lore 2 (Virgin Interactive/MPC), février 95.
- Menzoberranzan (SSI/PC et MPC), novembre-octobre.
- Reals of Arkania 2 (US Gold/PC et MPC), octobre.
- Slayer (SSI/3DO), août.
- Stonekeep (Interplay/MPC), janvier 95.
- Star Trail (SSI/CD-Rom PC), novembre.

LES PC AIMENT VOLER !

Dans le genre simulation, Flight Unlimited sera certainement très attendu : c'est un soft à tomber par terre ! C'est l'avalanche sur PC, mais la 3DO n'est pas en reste...

▲ Flying Nightmares.



▲ Falcon Gold.



▲ Hokum.



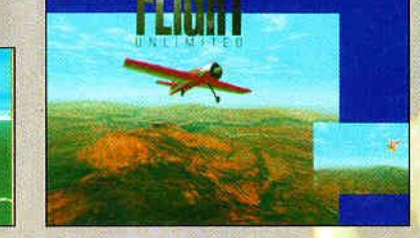
▲ Hokum.



▲ Hokum.



▲ Fleet Defender.



▲ Flight Unlimited.



▲ Falcon Gold.

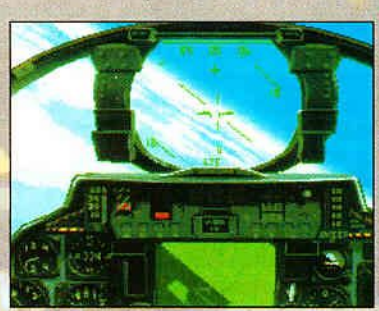


1944 : Across the Rhine Armored Combat est une simulation de tanks de Microprose, aux graphismes 3D très réussis et un côté stratégique très important. Les possesseurs de Macintosh vont être aux anges avec la sortie du célèbre **Wolfpack**, la simulation de sous-marins de Novalogic qui fait référence en la matière sur PC... Ils peuvent être heureux...

Pour le reste, il s'agit uniquement de simulateurs de vol... **Falcon Gold** est la version CD de Falcon 3. Le jeu comporte en plus les data disks Operation : Fighting Tiger, Hornet, Mig-29 et Art of Kill, un cours interactif pour mieux jouer à Falcon. Un simulateur américain développé par des Canadiens avec un moteur 3D russe ? Ça existe ! C'est **Fighter Wing** de Merit Software. Il fonctionne en SVGA et en réseau (jusqu'à seize joueurs pour deux équipes).

Fleet Defender arrive sur CD. Microprose a ajouté de nouveaux scénarios, des cockpits plus détaillés et des clips vidéo.

Flying Nigthmares débarque sur 3DO et vous permet de piloter un Harrier... Les programmeurs de FS5 vont avoir le choc de leur vie quand ils vont découvrir **Flight Unlimited** de Looking Glass Technologies. Les algorithmes 3D qui sont utilisés sont tout simplement les plus puissants que j'ai vu. Les images que vous voyez sont issues du jeu, pas d'une présentation, et le jeu tourne très correctement sur un 486... Bref, pour la première fois, on a véritablement l'impression de survoler la Terre. Le jeu permet de piloter six avions, dans une région d'Arizona entièrement reconstituée (d'autres zones viendront s'y rajouter dans le futur). On peut même suivre quelques-unes des vingt-cinq leçons de pilotage que comporte le programme. Un soft à tomber par terre !



▲ Fleet Defender.

De la simulation sur 3DO

Hokum de Virgin Interactive Entertainment est une simulation d'hélicoptères particulièrement rapide qui vous en fera voir de toutes les couleurs. **Visual Flight Controler** est un simulateur de vol sur CD-Rom PC dans le genre de Strike Commander. Toutes les scènes cinématiques sont issues de 3D Studio : c'est très beau et, avec plus de trente avions à piloter, vous n'êtes pas au bout de vos surprises. **VR Stalker** pour 3DO sera la première simulation de vol de la console. Elle comporte un terrain très détaillé, de nombreuses scènes cinématiques et un scénario original. À suivre... ■

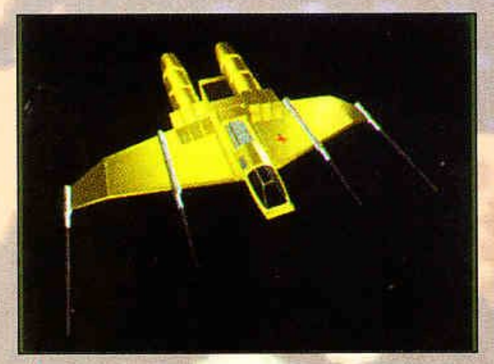
☆ ☆ ☆ ☆ ILS ARRIVENT ! ☆ ☆ ☆ ☆

- 1944 : Across the Rhine... (Microprose/PC, MPC), sept.-oct.
- Falcon Gold (Spectrum Holobyte/MPC), octobre.
- Fighter Wing (Merit Software/MPC), octobre.
- Fleet Defender (Microprose/MPC), septembre.
- Flight Unlimited (Looking Glass/MPC), septembre.
- Flying Nightmares (Domark/3DO), octobre.
- Hokum (Virgin Interactive/MPC), août.
- Visual Flight Controler (Trimark Interactive/MPC), octobre.
- VR Stalker (American Laser/3DO), novembre.
- Wolfpack (Novalogic/Mac et CD-Rom Mac), août.



CARNAGES ROBOTIQUES

Les combats de robots titanesques sont à l'honneur et se présentent à toutes les sauces... Cependant, l'exploration de la galaxie, ou des fonds sous-marins à bord de vaisseaux futuristes, est toujours au programme.



▲Renegade.

▲Earthsiege.

Alien Legacy est une surprise de Sierra-on-Line, une sorte d'Outpost plus SF. Vous devez explorer la galaxie à la recherche d'un moyen de transport plus rapide que la lumière. Exploration, survol de planète, établissement de colonie (comme dans Outpost)... sont au programme. Voilà un jeu dont la durée de vie s'annonce plutôt longue. **Battle Morph**, des auteurs de Cybermorph, vous place aux commandes d'engins au sol, dans les airs ou sous l'eau. En utilisant de la 3D texturée, ce jeu Jaguar promet d'être un des hits de la fin d'année.

Hardwired, le roman de Walter John Williams que certains considèrent comme le meilleur écrivain de la vague cyberpunk, sera adapté par Novalogic. La technologie Voxel sera utilisée pour simuler les terrains que vous devrez traverser à bord de votre voiture futuriste. L'auteur participera également au développement du scénario. **Subwar 2050** arrive sur CD-Rom, avec de nouvelles missions, des sons et musiques CD et des scènes cinématiques en plus. Ce simulateur futuriste et sous-marin à l'avantage de nous changer un peu des voyages interstellaires.



Goldorak à gogo

Les combats de robots font recettes avec **Battledrome** de Dynamix, une simulation de combat à bord de robots titanesques. Les graphismes sont plutôt simples mais l'animation est très fluide. Dynamix a également dans ses cartons **Earthsiege**, qui ressemble beaucoup plus à ce qu'on trouve au Battletech Center. **Mech Commander** est issu de programmeurs italiens et sera édité par Virgin Interactive Entertainment. Il s'agit une nouvelle fois d'un combat de robots. Entièrement en 3D mappée, le jeu comprend des scènes en synthèse. Sur CD-Rom PC, il concurrencera le très attendu **Mechwarrior 2** d'Activision.

Pour essayer de faire mieux qu'Origin avec Wing Commander 3, tous les éditeurs s'y sont mis. Frontier de David Braben, la suite d'Elite, avait déçu les fans du premier. Voici déjà un nouvel épisode, **First Encounters**, qui devrait cette fois-ci être acclamé. De meilleurs graphismes, de nouveaux vaisseaux, des personnages en vidéo et l'apparition d'une race alien... Chez SSI, **Renegade** se veut le tueur de Wing Commander. Entièrement en SVGA, le jeu est particulièrement fluide et incorpore de nombreuses scènes cinématiques. Une bonne idée : on peut mettre son CD de musique à la place de celui du jeu !



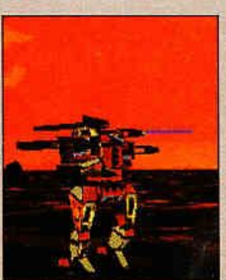
▲Phoenix Fighter.



▲Battle Drome.



▲Simulateur SF.



▲Earthsiege.

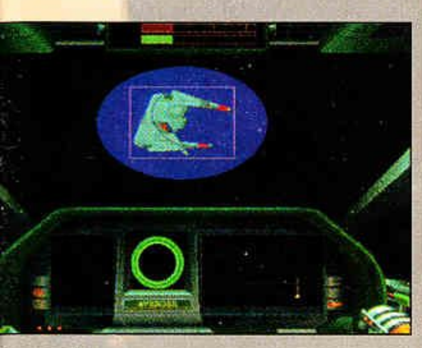
▲Phoenix Fighter.

☆☆☆☆ILS ARRIVENT !☆☆☆☆

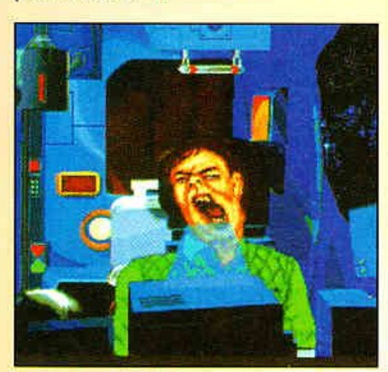
- Alien Legacy (Sierra-on-Line/PC), octobre.
- Battle Drome (Dynamix/PC), octobre.
- Battle Morph (Atari Games/Jaguar CD), octobre.
- Earthsiege (Dynamix/PC), novembre.
- Frontier : First Encounters (Gametek/PC, MPC et Amiga), nov.
- Harwired (Novalogic/PC et MPC), début 95.
- Mech Commander (Virgin Interactive/MPC), septembre.
- Phoenix Fighter (Time Warner/MPC), octobre.
- Renegade (SSI/MPC), novembre.
- Simulateur SF (Looking Glass/MPC), décembre.
- Subwar 2050 (Microprose/MPC), septembre.


Simulation SF.


Simulation SF.


Renegade.

Disponible en novembre. **Phoenix Fighter** est le nouveau jeu de Software Sorcery, édité par Time Warner Interactive. Il s'agit d'une simulation dans la lignée des Wing Commander. Vous aurez également des vaisseaux à explorer, un peu comme dans Doom ! Voilà qui promet pour ce jeu CD-Rom PC. Looking Glass Technologies, dont l'incroyable Flight Unlimited était une des stars du salon, annonce pour la fin d'année un jeu dans le genre de Wing Commander. Quand on voit leurs algorithmes 3D, on peut imaginer que ça va faire des dégâts. Le nom n'est pas encore fixé, mais les premières photos sont très prometteuses. ■


▲ Alien Legacy.

MUSCLEZ-VOUS !

Après avoir passé votre été à suivre le mondial, la formule 1, le tour de France et tout ce qui ressemble à du sport : pourquoi ne pas essayer de pratiquer sur votre micro pour garder la forme !


▲ Fifa International Soccer.

Fifa International Soccer sur 3DO est une petite merveille. Les capacités 3D de la bécane font que la caméra suit constamment l'action comme à la télévision : des angles de vue qui changent, des poursuites et j'en passe… Le tout, avec la jouabilité reconnue de Fifa International Soccer, fait que c'est le meilleur jeu de foot et surtout le plus beau jamais vu ! Amtex va combler les amateurs de pêche avec **Gone Fishin'**, une simulation de pêche pour PC. **Jammit** est un jeu de basket-ball qui arrive sur CD-Rom PC et 3DO. Il utilise de la vidéo pour animer les personnages, ce qui lui donne un look particulièrement réaliste. **Links Pro** arrive enfin sur Macintosh dans une version qui profite du Power Macintosh ! La référence en matière de jeu de golf sera donc sous peu disponible pour les applemaniaques. **NFL Hall of Fame** pour CD-I est un jeu de football américain qui utilise la Digital Video. C'est superbe ! **Striker Pro**, une simulation de football sur CD-I, devrait sortir avant la rentrée. C'est une adaptation du très bon Striker pour Amiga, PC et ST. **World Cup Golf** d'US Gold est une simulation de golf annoncée pour CD-Rom PC et 3DO. Elle propose des survols de terrains fantastiques.


▲ Links Pro.



▲ Gone Fishin'.

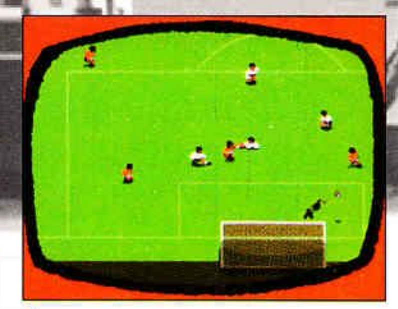
Jouez les Tom Cruise

Côté jeux de course, c'est la folie ! **Indy Car Expansion** vous permettra d'ajouter de nouveaux circuits à Indy Car Racing. **Nascar Racing**, un nouveau programme de Papyrus, vous permettra de vous mesurer aux meilleurs pilotes de stock-cars. On va enfin pouvoir vraiment pousser les autres contre le mur et dans les décors, dès la rentrée sur PC. De plus, le jeu est en SVGA ! **Need for Speed** est un jeu clé pour la 3DO. Electronic Arts doit en effet sortir ce jeu avant la fin de l'année : c'est une course automobile fantastique, très belle… Le programmeur nous a confié qu'il allait essayer de faire aussi bien que Indianapolis de Sega. **Power Slide** est une course de voitures dont les décors en 3D mappée défilent à une vitesse incroyable et une jouabilité fantastique. Le jeu est prévu sur 3DO et CD-Rom PC. ■

☆☆☆☆ ILS ARRIVENT ! ☆☆☆☆

- Fifa Intertional Soccer (Electronic Arts/3DO), septembre.
- Gone Fishin' (Amtex/PC), août.
- Indy Car Expansion (Virgin Interactive/PC), août.
- Jammit (GTE Interactive/MPC et 3DO), septembre.
- Links Pro (Access/Mac et Power Mac), août.
- Nascar Racing (Virgin Interactive/MPC), septembre.
- Need for Speed (Electronic Arts/3DO), décembre.
- NFL Hall of Fame (Philips Interactive/CD-I), octobre.
- Power Slide (Elite/3DO et MPC), octobre.
- Striker Pro (Philips Interactive/CD-I), septembre.
- World Cup Golf (US Gold/MPC et 3DO), octobre.

▲ Striker Pro.


▲ Nascar Racing.

STRATÉGIE EN

C'est une avalanche de jeux de stratégie qui vous attend dès la rentrée. Il y a de tout pour faire marcher vos petites méninges et vous occuper de nombreuses heures...



Sim Town.



Beyond Squad Leader.



Heroes of Might & Magic.

Sim Earth.

Star Reach.

Avalon Hill, un éditeur respecté dans le milieu du wargame « papier », a lancé depuis peu des wargames, qui ne sont hélas, pas encore distribués en France. Cependant, l'arrivée en 95 du jeu de plateau **Advanced Civilization** et du wargame culte **Beyond Squad Leader** devrait permettre à ces produits d'arriver chez nous. **Breakthru** de Spectrum Holobyte est un nouveau jeu d'Alexey Pajitnov, le créateur de Tetris. C'est un dérivé du fameux jeu auquel on peut jouer seul ou à deux. Très sympa, ce programme sera vendu à un prix très raisonnable.



Ce n'est qu'un au revoir...

Le prochain CES se tiendra à Las Vegas début 95. Il devrait nous permettre de découvrir au grand jour les nouvelles machines de Sega, Nintendo, Sony et pourquoi pas NEC. Ce sera aussi l'occasion de nouvelles surprises. En revanche, Chicago cède la place à Philadelphie, pour un CES Interactive, prévu mi-mai 95. Ce nouveau salon sera uniquement dédié aux jeux vidéo, au multimédia et au virtuel. J'en vois déjà qui s'en lèche les doigts ! ■

Colonization n'est autre que la tant attendue suite de Civilization, à nouveau signé Sid Meier. Le génie de Microprose frappe à nouveau avec ce jeu de stratégie dont l'interface, très proche de Civilization, rend l'adaptation très simple. Le jeu se déroule de 1500 à 1800 et retrace la découverte du Nouveau Monde et sa colonisation. Un hit en puissance ! Après Dune 2, Westwood Studios présente **Command & Conquer**. Le côté stratégique du jeu reprend tous les éléments qui ont fait le succès de Dune 2. Le jeu est maintenant supporté par un scénario en béton, illustré par des scènes en images de synthèse particulièrement impressionnantes. C'est sur CD-Rom PC uniquement.

Une solution diplomatique ?

Pour 95 toujours, Avalon Hill prévoit la sortie de **Diplomacy**, le jeu d'intrigues diplomatiques le plus réputé au monde. **Dominus** d'US Gold est un mélange de stratégie et d'action dans un monde d'héroïc-fantasy très axé sur la magie. **Earth Command** de Philips vous place comme dirigeant d'une organisation internationale humanitaire. Saurez-vous régler tous les problèmes du monde ? **Empire Deluxe Masters Edition**, chez New-World Computing, est un CD-rom PC qui regroupe toutes les éditions Deluxe du fameux wargame, ainsi que toutes les extensions. Une référence en la matière qui sortira à la rentrée.



Panzer General.

Encore de nouveaux Sims

La guerre de Sécession vous passionne ? **Gettysburg**, un wargame pour CD-Rom PC de Turner Interactive, vous séduira. Tout d'abord parce qu'il vous permettra de jouer cette fameuse bataille, mais aussi parce qu'il est illustré par de nombreuses scènes tirées d'un téléfilm américain sur le sujet. Un vrai plus ! Dans un genre plus médiéval fantastique, New-World Computing propose **Heroes of Might & Magic**, un jeu de stratégie basé sur l'univers du fameux jeux de rôle. Disponible en septembre sur PC en SVGA, le jeu offre de nombreuses possibilités grâce à l'utilisation d'objets magiques...

Jagged Alliance de Sir-Tech est un mélange de wargame, de jeu de rôle et d'aventure. Vous y jouez le rôle d'un mercenaire chargé de virer un tyran d'une île où se trouve une espèce d'arbre dont la sève permet de guérir les maladies graves. **Master of Magic** est le nouveau jeu des auteurs de Master of Orion. Le jeu mêle explorations, stratégies, magies et combats, avec une interface proche de Civilization... Je sens qu'il va y avoir des adeptes chez nous. SSI présentait sur PC **Panzer General**, un wargame en SVGA très proche des vrais wargames sur papier. Il est également basé sur plusieurs cam-

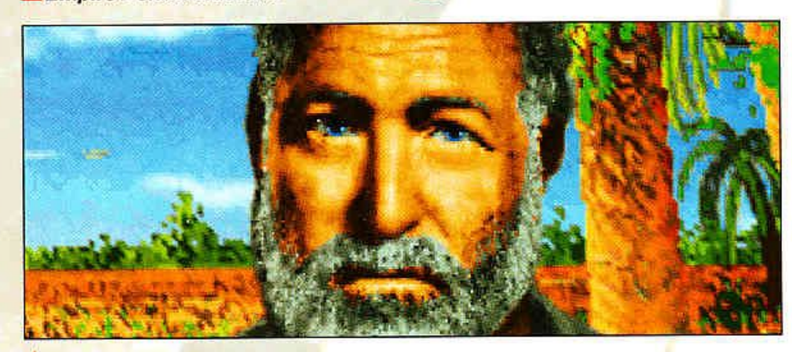


Command & Conquer.

TOUS GENRES


Empire Deluxe Masters.


Sim Ant.


Jagged Alliance.



Master of Magic.

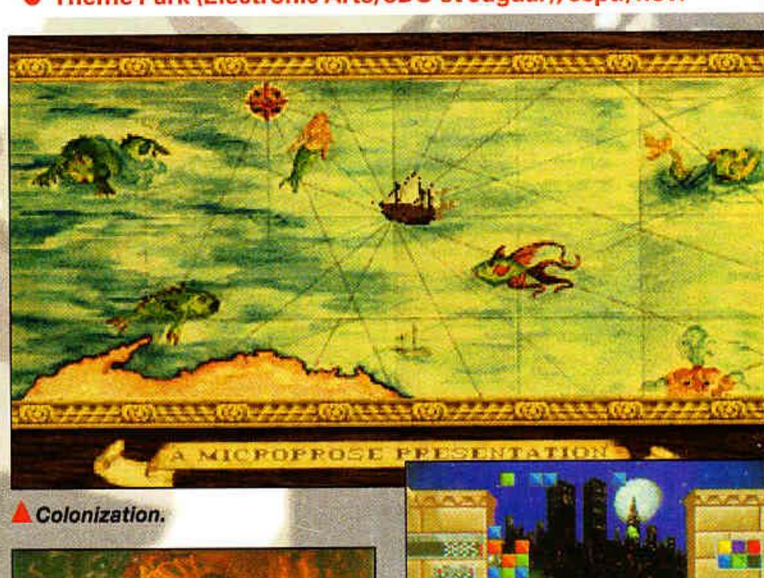

Colonization.

☆☆☆☆ ILS ARRIVENT ! ☆☆☆☆

- Advanced Civilization (Avalon Hill/PC), février.
- Beyond Squad Leader (Avalon Hill/PC), mars.
- Breakthru (Spectrum Holobyte/PC et Mac), septembre.
- Colonization (Microprose/PC), octobre.
- Command & Conquer (Virgin Interactive/MPC), novembre.
- Diplomacy (Avalon Hill/PC), avril.
- Dominus (US Gold/PC et MPC), octobre.
- Earth Command (Philips Interactive/CD-I et MPC), septembre.
- Empire Deluxe Masters (New World/MPC), septembre.
- Heroes of Might & Magic (New World/PC), septembre.
- Jagged Alliance (Sir-Tech/PC et MPC), septembre.
- Master of Magic (Microprose/PC), octobre.
- Panzer General (SSI/PC), octobre.
- Sim Ant (Interplay/MPC), octobre.
- Sim City 2000 : Cities of the World (Maxis/PC et Mac), sept.
- Sim City 2000 : Urban Renewal Kit (Maxis/PC et Mac), sept.
- Sim Earth (Interplay/MPC), novembre.
- Sim Tower (Maxis/PC et Mac), octobre.
- Sim Town (Maxis/PC et Mac), novembre.
- Star Reach (Interplay/PC), octobre.
- Tacops (Gametek/PC et Mac), octobre.
- Theme Park (Electronic Arts/3DO et Jaguar), sept./nov.

pagnes de la Seconde Guerre mondiale. La version CD de **Sim Ant** doit sortir en octobre. Il s'agit du jeu d'origine, amélioré et accompagné d'une intro époustouflante ainsi que des vidéos encyclopédiques sur ces petites bêtes. **Sim City 2000 : Cities of the World** est une extension qui ajoute de nouvelles villes et scénarios. Quant à **Sim City 2000 : Urban Renewal Kit**, il vous permet de changer le style des graphismes en en utilisant de nouveaux, voire même de redessiner vous-même les bâtiments ! Quant à la version CD de **Sim Earth**, elle comporte une intro dingue et une encyclopédie sur la Terre. **Sim Tower** est un Sim City vertical. Vous commencez avec un étage, et vous pouvez terminer avec un immeuble de 99 étages. Attention aux terroristes, aux invasions de mites ou encore à King Kong... **Sim Town** est une version plus simple de Sim City 2000, pour les plus jeunes. Au lieu d'une grande ville, vous gérer un petit bourg, en y plaçant les rues, les allées pour vélo, les bâtiments et les magasins (marchand de pizzas, de jouets, fast-food...). C'est vu en plus gros plan que Sim City 2000, et on peut épier la vie des habitants.
Très sympa. **Star Reach** d'Interplay est une nouvelle simulation de conquête spatiale dans la lignée de Master of Orion. **Tacops** est une série de wargames que publiera Gametek dans les mois à venir. Chaque nouveau jeu sera compatible avec les anciens et vous permettra d'ajouter des armées, des véhicules, des armes et des ennemis à ceux des anciens. **Theme Park**, l'excellent simulateur de parcs d'attractions de Bullfrog, arrive sur 3DO avec des scènes en synthèse encore plus folles... Ocean s'occupe aussi d'adapter le jeu pour Jaguar. ■


Theme Park.



Colonization.



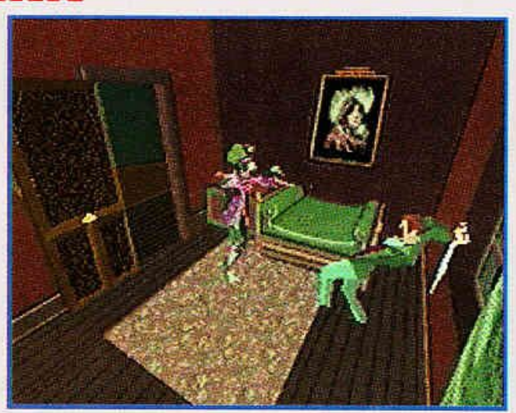
Dominus.


Breakthru.

ALONE IN THE DARK

Difficile de casser un jeu comme Alone in the Dark, mais on est bien obligé de tenir compte de la machine sur laquelle le jeu est testé. Cette version 3DO est inférieure à celle sur PC. La 3D est moins fine et les personnages légèrement flous. Pour Out of this World, Interplay avait au moins refait les décors... L'ambiance sonore est un peu supérieure. Possesseurs de 3DO, allez jouer chez un ami possédant un PC, plutôt que de dépenser inutilement 450 francs...

Aventure
Interplay
3DO
80%





TERMINATOR RAMPAGE

Un jeu d'action à la Wolf reprenant l'intrigue et l'ambiance de Terminator avec des graphismes superbes et des textures partout, comment résister ? Réponse : une animation d'une lenteur exaspérante. Ce défaut a été corrigé sur la version CD, mais ce dernier rencontre aujourd'hui un obstacle de taille : Doom. Ce simple nom suffit à le rabougrir au point de le faire passer pour un jeu insignifiant. Une sortie tardive qui me fait penser au proverbe : qui va à la chasse perd sa place...

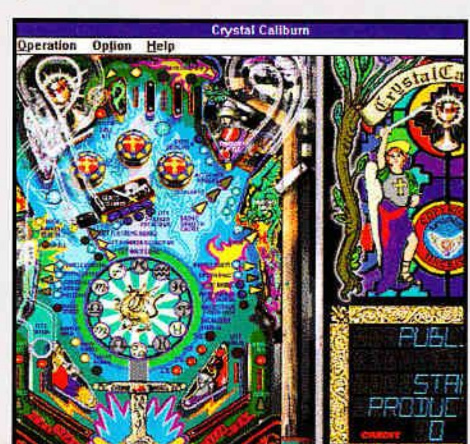
Action
Bethes da
CD-Rom PC
80%





CRYSTAL CALIBURN

Sorti depuis quelques mois sur Mac, Crystal Caliburn se décide enfin à faire son entrée sous Windows PC. Ce superbe flipper n'est malheureusement pas exempt de défauts : déjà il n'est pas plein écran (seulement moitié verticale de l'écran) ; le thème musical est unique et rapidement fatiguant ; les bruitages rares ; et surtout, il est seul (contre quatre pour les Pinball de 21st Century) et un prix de 250 francs n'est pas justifié. Il reste malgré tout le jeu idéal pour casser le ryhtme morne des heures de bureau.



Flipper Windows
PC
Starplay
79%

WILD CUP SOCCER

Petit frère de Brutal Sport Football, Wild Cup Soccer ne se contente pas de reprendre tous les défauts de son aîné, il les accentue. Scrolling à la traîne et action confuse sont les bourreaux du jeu. Pourtant se prendre trois buts et gagner quand même en décapitant les adversaires est un véritable plaisir. D'autant plus que le jeu ne manque pas d'options : achat et vente d'armes... et que les graphismes ne sont pas déplaisants.

Football
Amiga
Millennium
67%

EMPIRE SOCCER

Cette simulation est inférieure aux autres jeux du genre. Elle est tout de même un cran au-dessus de son équivalent PC, avec un scrolling fluide et des graphismes plus fins. Cependant, le jeu comporte une dose inhabituelle d'arcade avec des coups spéciaux. Mais le contrôle du ballon reste hasardeux et Empire Soccer devient vite fouillis avec ses sprites énormes empêchant toute construction du jeu. À des années lumières de Sensible Soccer...

Football
Amiga
Empire Software
70%

SOCCER KID

Après un succès mitigé sur Amiga, Soccer Kid est converti sur un nombre impressionnant de supports : PC, Super Nintendo, 3DO,... À vrai dire la version PC est plus que plaisante, malgré un écran de jeu un peu petit, le scrolling est d'une fluidité sans anicroche et les graphismes 256 couleurs tape à l'œil à souhait. Le fait de contrôler un ballon est une idée originale et, qui plus est, bien exploitée. La maniabilité est parfaite avec un petit effet d'inertie à la Mario et de nombreuses interactions avec le ballon. Le PC semble s'affirmer de plus en plus comme une machine aussi dédiée au jeu d'action.



Arcade
PC
Krisalis
81%

LEISURE SUIT LARRY

Dernier jeu en date de la série Larry, vous allez une nouvelle fois pouvoir endosser le costume blanc du célèbre dragueur manqué. Les graphismes sont en haute résolution (driver Vesa) et les textes en français, tandis que les voix digitalisées restent en anglais. Les bruitages sont loin d'être d'une qualité remarquable et c'est sans doute le seul véritable défaut du jeu. Sinon l'humour est toujours aussi présent avec le soupçon d'érotisme qui est la marque distinctive du jeu. On peut néanmoins regretter la traduction moyenne des jeux de mots. Sinon Larry ne faillit pas à sa réputation et les amateurs le retrouveront avec plaisir.



Aventure
CD-Rom PC
Sierra

84%

BANSHEE

Dans la lignée du classique 1942, Banshee est sans conteste le meilleur shoot de l'année, du moins pour l'instant. Le scrolling vertical dévoile des graphismes 256 couleurs de toute beauté, d'un style proche des Bitmap Brothers (Chaos Engine), ce qui est loin d'être un défaut. De plus des myriades de petites animations fourmillent à l'écran. La difficulté du jeu a été accru par rapport à la version A1200 puisque les codes ont été supprimés. Heureusement, la possibilité de jouer à deux préserve le jeu d'une difficulté outrancière (même si on peut regretter de ne pouvoir jouer au joystick). À part quelques bruitages et une durée de vie supérieure, rien de neuf sinon un jeu toujours aussi génial.



Shoot'em up
Core design
CD 32

89%

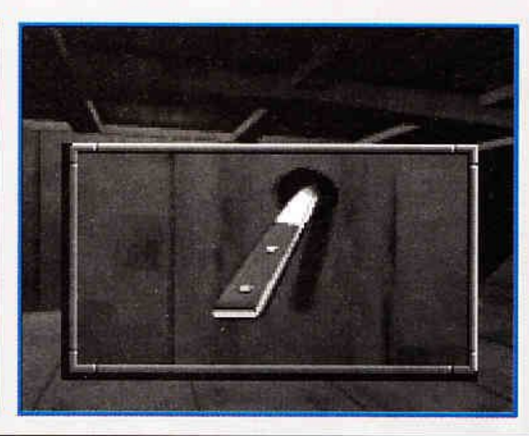
LOST IN TIME 1 & 2

Dans la lignée des produits interactifs comprenant aussi les deux Incas, la série des Lost in Time possède une réalisation somptueuse en 3D précalculée. Le jeu utilise des séquences d'incrustation vidéo et une interface réduite à sa plus simple expression. Les énigmes se révèlent assez illogiques et le jeu se résume vite à utiliser tous les objets sur chaque nouvel élément. Un produit séduisant mais qui manque d'esprit.

Aventure
Coktel vision
Mac

84%





LITIL DIVIL

Des animations plus travaillées, des graphismes toujours aussi chatoyants, un perso qui a plus d'une grimace et nous rappelle notre secrétaire de rédaction, Litil Divil n'a pas beaucoup gagné sur CD mais n'a rien perdu. On peut regretter que les musiques et les bruitages n'aient pas été davantage travailler : apparemment ils sont identiques à la version disquette. Le jeu reste malgré tout plaisant et les énigmes offertes ainsi que l'humour et les graphismes très cartoons ont conservé leur impact.



Aventure/action
CD-Rom PC
Gremlin

85%

WORLD CUP USA 94

Sur console, un tel jeu peut réussir à impressionner mais sur micro... avec Sensible Soccer, Goal ou Sierra Soccer sur Amiga et Fifa Soccer sur PC, le pauvre World Cup meurt broyé par la concurrence. En fait, son principal adversaire est Kick Off 3 sur le plan de la programmation ! Car il est buggé ! Orienté arcade, ce jeu est desservi par une mauvaise jouabilité. Amateurs de foot, un bon conseil : passez votre chemin…

Simulation foot
PC et Amiga
Us Gold

59%

GRIDDERS

Gridders possède un concept original. Dans une fabrique du XXIe siècle, vous êtes le dernier ouvrier humain à travailler pour la toute puissante Gridder Corp et devez découvrir un terrible secret en résolvant les 36 puzzles du jeu. En poussant des cubes de façon à en bloquer d'autres, vous devez découvrir des clés pyramidales pour sortir du niveau. Mais votre personnage possède une résistance limitée à l'écrasement, alors prudence… Un jeu malgré tout vite répétitif et assez énervant.

Réflexion
Tetragon
3 DO

62%

ISHAR 3

La logithèque PC compte un nouveau titre à succès. Mais la concurrence est aussi plus virulente que sur Amiga, et après avoir joué à Lands of Lore, certains pourront aisément trouver à redire sur le dernier Silmarils. Manque d'innovations par rapport aux versions précédentes, dialogues presque inexistants, pas d'automapping, interface correcte mais sans génie… Malgré tout, Ishar 3 comblera les passionnés et les autres auront bien du mal à résister. La version ST d'Ishar 3 fait figure de petit miracle en regard des nouveautés de plus en plus rares sur la machine. Ce jeu comblera les maniaques du ST avec ses graphismes agréables en 16 couleurs, bien que l'on sente les 240 manquantes.



Jeu de rôle
PC et ST
Silmarils

84%

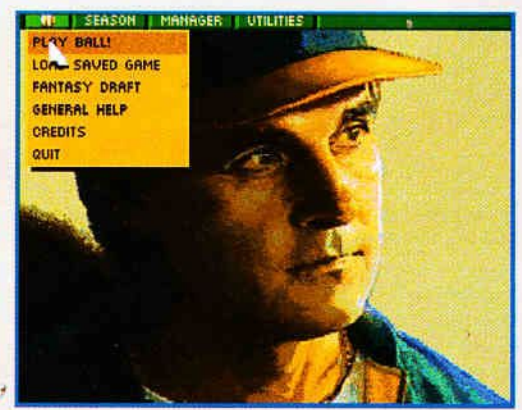
TONY LA RUSSA BASEBALL

Sans doute la meilleure simulation de base-ball jamais réalisée sur un micro et bien que les amateurs de ce sport rsoient peu nombreux, les rares apprécieront. Des graphismes superbes avec des sprites de bonne taille animés à la perfection. Un environnement complet, réaliste et la signature d'un des plus grands noms de ce sport. Ceux qui ont joué au premier Tony La Russa ne pourront que craquer sur cette version CD.

Devinez...
SSI
CD-Rom PC

80%





GOBLIIINS

Trois <i> pour le premier épisode d'une série dont le quatrième est sans doute déjà en préparation. Trois personnages aussi, chargés de trouver l'origine de l'étrange maladie du roi. Bourré d'humour et d'animations hilarantes qui mettent en scène les émotions et les facéties des trois gobelins, Gobliiins est conçu pour plaire au plus grand nombre. Un système de jeu très simple, la possibilité d'utiliser trois persos selon leurs capacités, des graphismes agréables, bref un excellent jeu dont on attend avec impatience la conversion des épisodes suivants sur Mac.

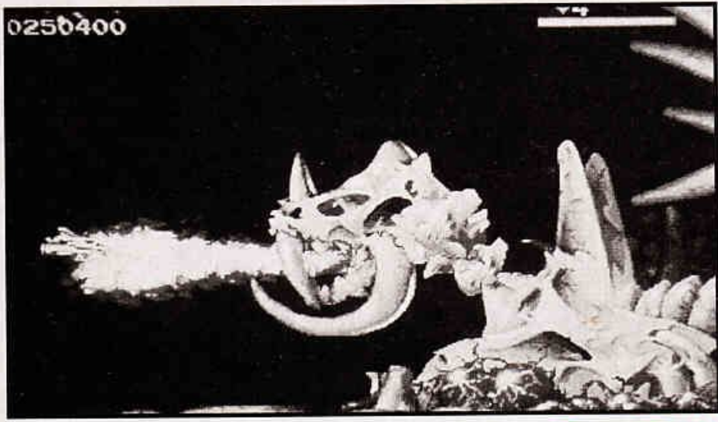


Aventure/réflexion
Mac
Coktel vision

80%

DISPOSABLE HERO

Clone hybride de Nemesis et de R-Type, Disposable Hero est un shoot horizontal de la meilleure veine. Moins tape à l'œil que Project X, il est plus proche d'un Z-Out avec autant d'idées que de pixels (magasins pour recharger son énergie et améliorer sa puissance de feu, trente-deux armes différentes...) et des ennemis aussi impressionnants qu'imaginatifs. Les graphismes sont spectaculaires avec une profusion de couleurs et un souci du détail ahurissant. Par contre, le jeu est excessivement difficile et sans cheat mode, terminer les cinq niveaux du jeu est digne de figurer au nombre des douze travaux d'Hercule ! Personnellement, j'avais complètement craqué pour ce shoot sur A500 et, bien que le jeu ne change qu'au niveau sonore sur CD-32 et qu'on ne puisse jouer à deux, les amateurs s'y retrouveront à coup sûr.



Shoot'em up
CD 32
Gremlin

88%

TESTS MODE D'EMPLOI

Vous n'avez jamais rien compris aux anciens pavés de notes des tests ? Nous non plus ! Alors nous vous avons tout modifié : suivez le guide...



Le Gen d'Or : il récompense les jeux qui ont une note de 90 % ou plus.



Le top du mois : il signale un jeu par mois, élu comme le meilleur programme par toute la rédaction (et ce n'est pas une petite affaire !).



Le flop du mois : il signale le jeu le plus nul et le plus scandaleux du mois.

Tétière

TEST ▶PC machine ▶Virgin éditeur ▶Mi-mars date de sortie

Le haut de page sert à annoncer la rubrique : test, dossier, news, previews, mégatest... Dans les tests, nous indiquons la machine sur laquelle est testé le jeu, puis l'éditeur du programme et surtout la date de disponibilité en magasin. Des informations utiles peuvent encore y apparaître selon les besoins.

Le pavé de notes



◀ *Note globale du jeu sur 100 % : elle indique l'intérêt du programme.*

Graphisme	18
Son (bêta)	14
Animation	16
Durée de vie	13

◀ *Graphisme : une note sur 20 pour apprécier la qualité des graphismes, mais aussi leur style, leur originalité...*
Son : une note sur 20 d'appréciation de la qualité des bruitages et des musiques, mais aussi et surtout leur intégration au jeu, l'originalité des compositions, en particulier pour les jeux CD-Rom...
Animation : une note sur 20 sur la qualité des scrolling, de l'animation des personnages et de la qualité de la digitalisation pour les vidéos...
Durée de vie : une note sur 20 pour rendre compte de la longévité moyenne d'un jeu, mais aussi de la possibilité d'y rejouer sans aucun déplaisir...

+
- Version française.
- Graphismes superbes.
- Humour.
- Interface intuitive.

◀ *Les plus : les éléments qui mettent en valeur le programme.*

- Durée de vie moyenne.
- Possibilités d'action limitées.

–

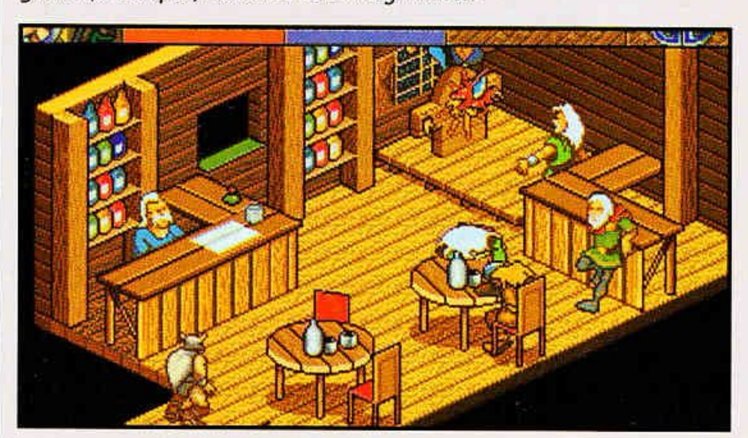
Les moins : les éléments qui méritent que l'on préviennent le lecteur quant à leur qualité douteuse.

Aventure
Environ 350 francs.
Support : disquette ➡
Technique : il faut un 386 DX 33 MHz pour apprécier le jeu ainsi qu'une dizaine de Mo sur le disque dur. Le jeu supporte toutes les cartes sons, une souris et il prend six disquettes.

◀ *Le type du jeu*
Une indication du prix moyen chez un revendeur.
Support pour différencier les jeux sur disquettes, cartouches ou CD-Rom.
Technique : détermine la configuration normale pour utiliser le produit. On essaye aussi de vous donner quelques précisions supplémentaires.

HEIMDALL

La conversion CD32 de cette suite est proche par la qualité de ses graphismes de la version A1200. Avec 256 couleurs, les reflets sur l'eau et les dégradés de fond d'écran sont saisissants. Les bugs des versions Amiga semblent aussi avoir été corrigés. Les sauvegardes ont disparu et il faut maintenant trouver certains objets (livre...) pour ne pas recommencer depuis le début. Les musiques de style péplum sont omniprésentes et jouent énormément sur l'ambiance du jeu. Malgré quelques épreuves assez illogiques, cet excellent jeu d'aventure/action mérite toute votre attention, sinon votre admiration. Sur PC, ce que le jeu perd en finesse, il le gagne en taille d'écran, tandis que les musiques sont dans la moyenne de la machine. Le système de sauvegarde est par contre le meilleur de tous (à la Alone in the Dark mais limité à quatre sauvegardes). Quelques effets graphiques différents (télétransportation personnages) et certains clins d'œil (sur PC, le guerrier soul dans la taverne ne lance jamais sa hache sur la jeune viking, tandis que sur Amiga, il n'hésite pas une seconde !) différencies les deux versions. Le système de contrôle de clavier nécessite aussi un petit apprentissage. Sur CD-Rom PC, les musiques sont réellement impressionnantes mais comme pour la version CD32, on peut regretter (et critiquer) l'absence de voix digitalisées.





Aventure/action
CD 32, CD-Rom PC et PC
Core Design

88%

APIDYA

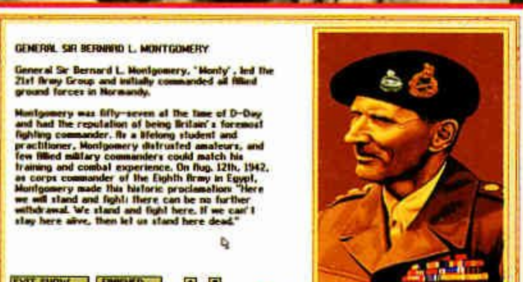
Cinq niveaux à franchir pour quitter ce maillot noir et or. En fait, être une abeille n'est pas si contraignant ; contrairement à l'idée reçue, elle ne meurt pas après avoir piqué une fois. D'ailleurs, ses défenses naturelles sont loin de se limiter à un petit dard et son coté agressif se développe au gré des bonus collectés. Taupes, escargots, sauterelles et poissons cherchent à lui nuire, et la malheureuse perd sa vie et ses bonus au premier contact. Le second joueur est donc le bienvenu. Un shoot sans prétention a un prix budget, qui fait l'essentiel de son intérêt.

Shoot'em up
Amiga
Team 17

73%

D-DAY

6 JUIN 1944 ™



Personnalités historiquement exactes



Mode Campagne



Batailles Micro-Miniatures sur terrain détaillé



Renforcez et construisez vos divisions

En commémoration du cinquantième anniversaire du débarquement allié en Normandie, et après le succès de *Nord et Sud*, Impressions est fier d'annoncer la sortie de D-Day 6 juin 1944, le nouveau jeu de la série Micro Miniatures.

Aux côtés des Alliés ou de l'Axe, le sort de l'Europe est à présent entre vos mains. Le défi est de taille : procéder au débarquement des forces alliées pour tenir l'ennemi en échec jusqu'à Berlin, ou bien repousser cette offensive et assurer l'avenir du Reich..

Partipez à des batailles animées en temps réel dans un jeu de stratégie, de juin 1944 jusqu'à la fin de la guerre :

• Incarnez au choix les forces alliées ou celles de l'Axe •
• Graphismes très détaillés •
• Champs de bataille en milieu rural ou urbain •
• Grande précision historique •
• Bombardements aériens et navals •
• Très grande variété d'unités de combat : troupes aéroportées, blindés, et toute une gamme d'armements •
• Choisissez vos généraux : ils ont leur propre personnalité qui influence directement leurs décisions •
• Mode 2 joueurs •

D-DAY 6 JUIN 1944 est disponible sur IBM PC, CD-ROM PC et Amiga en version française



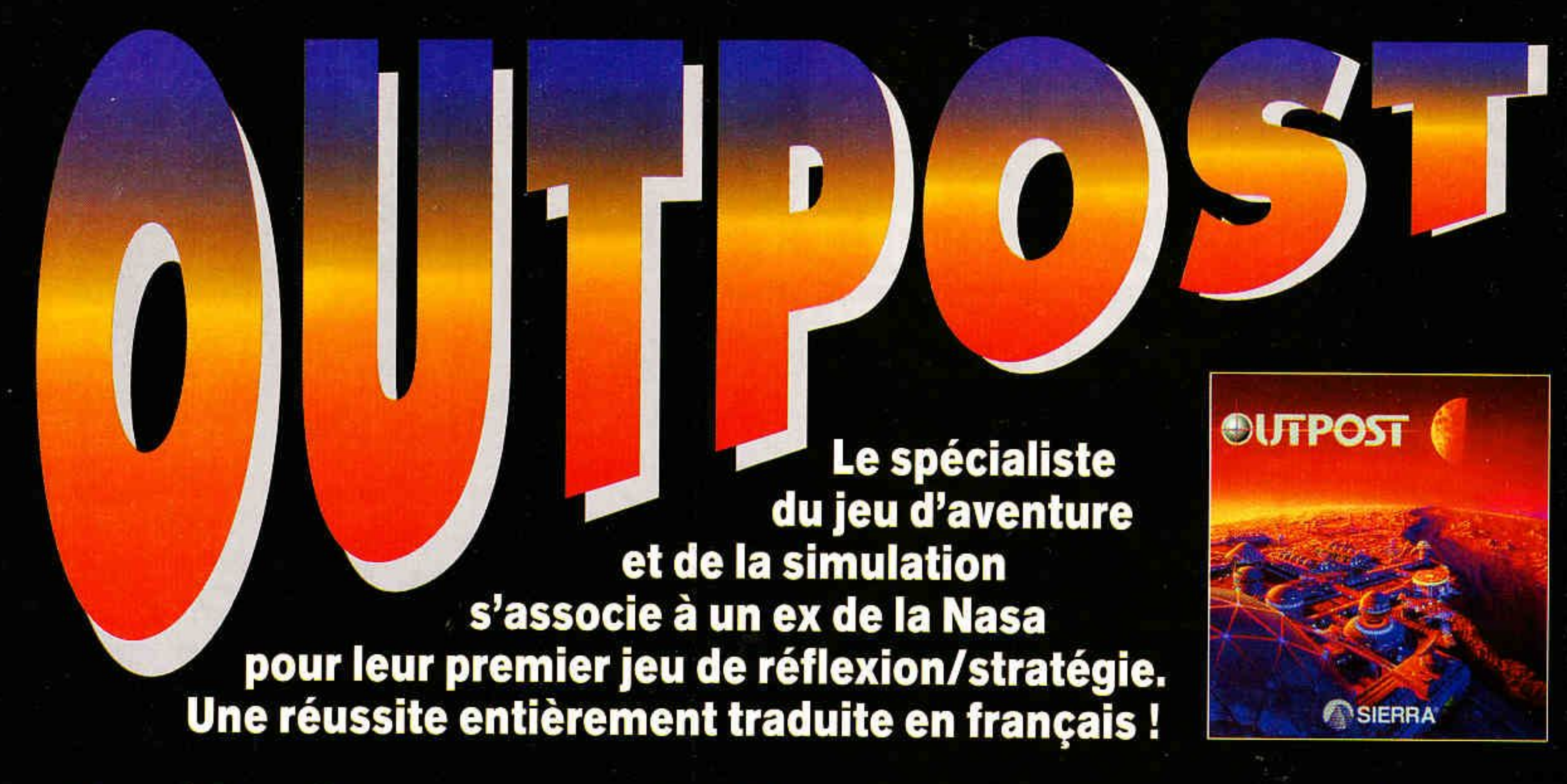


Résultats du combat : gagné ou perdu ?

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente

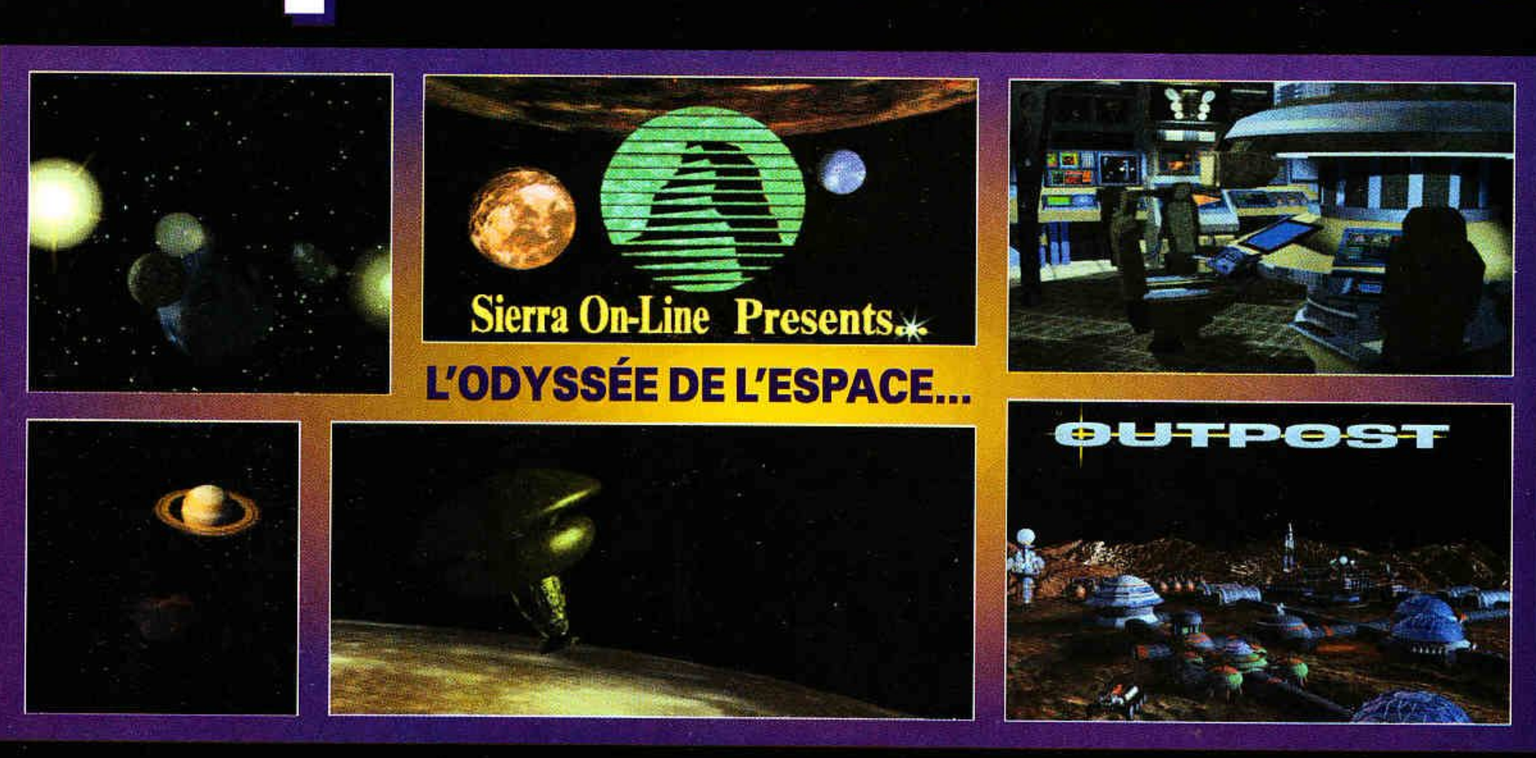
Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex
Tél : (1) 48 57 65 52

Impressions™ *Une assurance de qualité pour les jeux de stratégie*



Le spécialiste du jeu d'aventure et de la simulation s'associe à un ex de la Nasa pour leur premier jeu de réflexion/stratégie. Une réussite entièrement traduite en français !

Objectif : survie

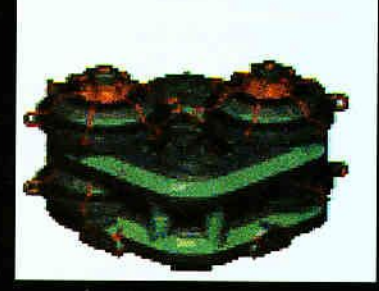


L'ODYSSÉE DE L'ESPACE...









▲ Le Robodozer est l'équivalent spatial du bulldozer. Il n'a de cesse d'aplanir au profit des colons. Un terrain en surface nécessite deux tours contre trois sous terre pour accueillir un site de construction ou une artère de raccordement.

Sans doute le premier jeu adressé aux ex-ingénieurs de la Nasa...

Kézako

Honte à moi ! L'absence de Kézako lors du test de Tie Fighter m'a conduit à cet oubli impardonnable : je n'ai à aucun moment fait mention de la sublime seconde trilogie « Star Wars » écrite par Zahn pour Lucas. Trois tomes écrits dans le plus pur respect de la trilogie immortalisée par le cinéma. Après la défaite de l'Empereur, une nouvelle figure prend le commandement des restes de l'Empire : le grand amiral Thrawn, l'héritier de l'Empire. Passionnants, ils se lisent d'une traite et on se prend à rêver de ce que ça pourrait donner sur grand écran...

Le Robomineur



Le site de votre colonie a été choisi en fonction de la concentration de mines. Indiquées par une balise rouge, elles sont essentielles à son développement. Les minerais extraits servent à la construction et à l'entretien des bâtiments. Si vous êtes à cours d'un minerai particulier, toute progression peut être stoppée. D'où l'intérêt vital du Robomineur, qui doit être utilisé de pair avec une fonderie et un réservoir de stockage. Vous devez aussi les exploiter avec parcimonie : une surexploitation conduit vite à un épuisement précoce. ■

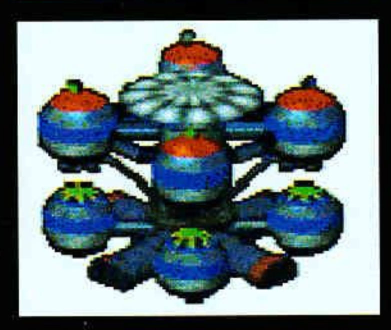
Le marteau de Vulcain est prêt à s'abattre sur la planète bleue. Les chances de survie de notre chère petite planète à l'impact de l'astéroïde fou n'ont toujours pas fait l'œuvre d'aucuns communiqués officiels ou officieux. Toutefois, la rumeur s'est chargée de pallier au silence de nos chers scientifiques : selon toutes probabilités et quels que soient les moyens employés pour empêcher ou prévenir la catastrophe, toute l'espèce humaine est promise à une extinction subite.
Heureusement, certains industriels ont pris l'initiative d'assembler un vaisseau spatial de colonisation et de sauver ainsi quelque 200 personnes. C'est peu mais suffisant pour que l'univers ne conserve pas, comme dernières traces de l'homme, quelques empreintes de pas sur la Lune.

Un QCM version Outpost

Vous êtes le commandant de ce vaisseau de la dernière chance et votre unique soutien est une intelligence artificielle. Si les colons comptent sur vous, ils ne pardonnent pas la moindre faute et chaque échec pèsera sur votre crédibilité. Votre premier choix (ou plutôt votre première épreuve) est celui du système solaire qui accueillera le dernier bastion de l'humanité. Vous pouvez envoyer des sondes de reconnaissance vers quatre systèmes parmi un éventail de vingt. Ne laissez pas l'intelligence artificielle interférer avec votre prise de décision : l'écouter aveuglément m'a en effet coûté quelque deux échecs mordants. À présent, il ne vous reste plus que la prière pour qu'une planète de type terrestre se trouve dans l'un de ces systèmes. Vous constituez ensuite le stock d'équipements emporté par le vaisseau. Pour ne pas ralentir la vitesse de ce *Radeau de la Méduse* new wave, un poids limite (et un nombre de crédits) est fixé et vous devrez certainement sacrifier une partie de votre cargaison potentielle, pour en privilégier l'essentiel.
Arrivé à destination, les paupières encore lourdes d'un sommeil long de plusieurs dizaines d'années, il faut opter pour l'une des planètes du système. Si vous avez préalablement largué des sondes de reconnaissance, vous obtenez quelques informations pour aiguiller un choix délicat, qui se complique encore une fois en orbite. En effet, après avoir lancé divers satellites (solaire, observation, communication, météo...) et autres sondes géologiques, il faut trouver le bon site

Le Radeau de la Méduse New Wave

d'atterrissage. Une tâche qui n'a rien d'évident, loin de là ! Sur les planètes les plus viables, les sites sont nombreux : vous





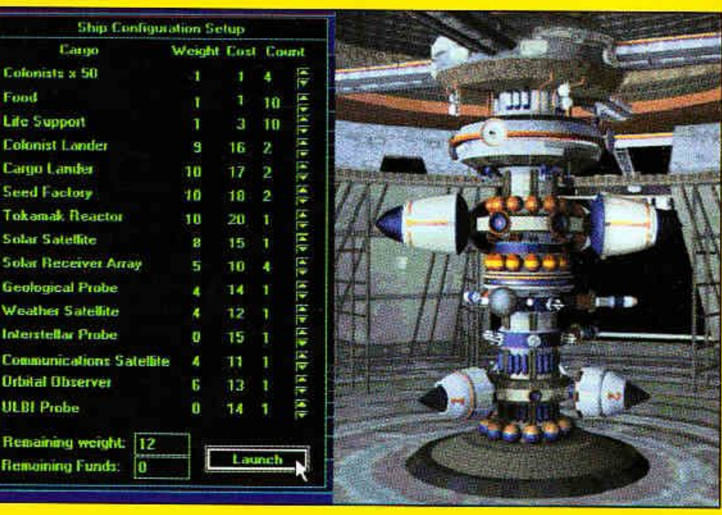


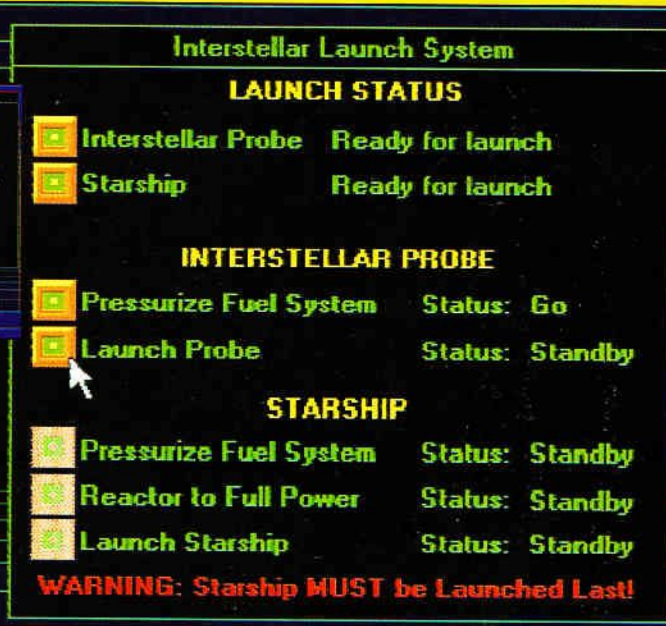


Départ précipité

Le début du jeu consiste en quelque sorte à faire vos bagages et à tracer votre itinéraire jusqu'au lieu de destination choisi. Il vous faudra un peu de patience avant de trouver la bonne formule et quelques essais blancs ne seront pas superflus. Après ces quelques préparatifs, vous allez endosser le titre de GO (gentil organisateur) d'une centaine de colons.







pourrez hésiter entre quatre et opter pour celui qui possède le moins de parcelles de terrain hostile et le maximum de mines. Malheureusement, il faut une chance de cocu centenaire pour tomber du premier coup sur le bon. Et comme à ce moment précis du jeu, on ne peut sauvegarder, il faut souvent tout recommencer à zéro : choix du système, des équipements et lancement des sondes ou satellites...

Une fois à la surface de l'heureuse élue, il convient de positionner le module de colonisation si possible à proximité d'une mine ou mieux : entre deux. Le module se déploie au second tour de jeu et durant les huit suivants, le but consiste à utiliser au mieux les trois robots (mineur, foreur et dozer) pour préparer le terrain aux futures structures apportées par les cargos.

Outpost est basé sur un classique système de tours de jeu. Une fois accomplies toutes les actions possibles, vous passez la main à l'ordinateur qui calcule l'évolution de vos constructions et gère les éléments aléatoires comme quelques catastrophes naturelles. À l'arrivée des 200 colons, un problème majeur réduit vos troupes de moitié. Pour cause, 100 colons se déclarent déserteurs et décident de tenter leur chance sans vous (la confiance règne !).

Cette trahison de masse ne doit pas vous faire perdre de vue l'objectif global : survivre. Pour cela pas un tour à perdre, il faut commencer par créer un « Agridôme » (source de nourriture), un module AIR (source d'air et d'eau), une source d'énergie (réacteur à fusion Tokamak ou panneau de réception solaire si vous avez le satellite). Ces structures n'apparaissent pas instantanément, mais sont d'abord de simples chantiers de construction avant de prendre forme, un

Un classique système de tours de jeu

à neuf tours plus tard. Pour rester dans les objectifs à court terme, il est nécessaire de créer des quartiers résidentiels souterrains pour éviter le naufrage moral de vos colons et par là même de votre colonie. Un



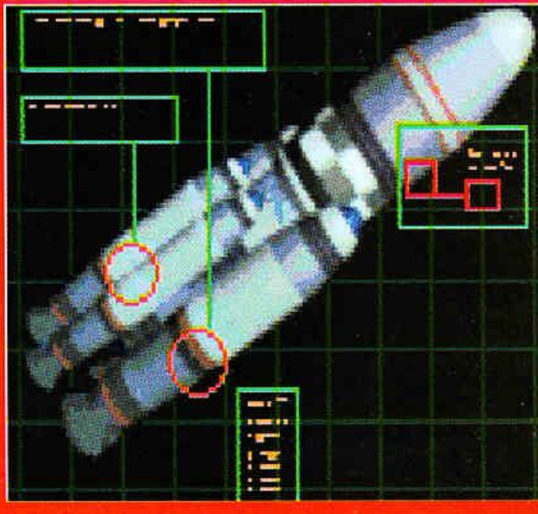


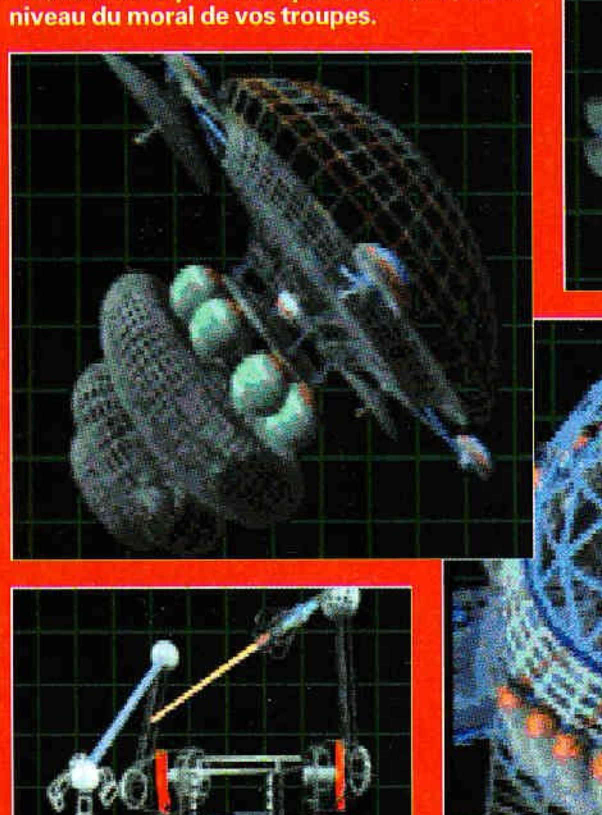


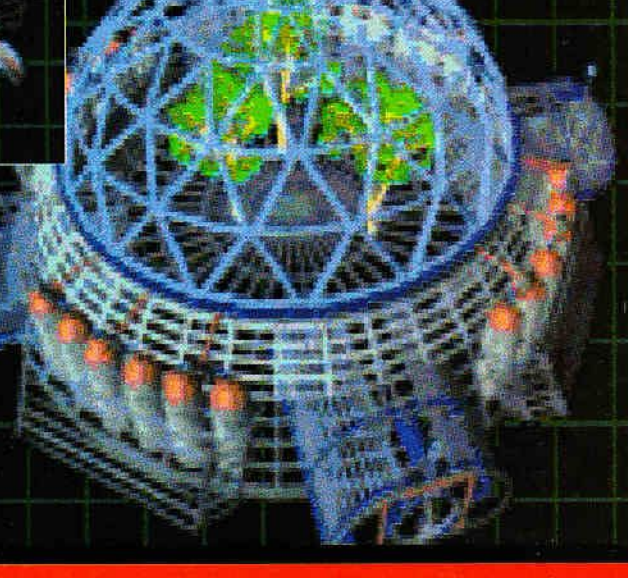


Science infuse

La recherche scientifique est essentielle à l'expansion sociale et économique de votre colonie. En lançant les bons programmes de recherche, vous parviendrez rapidement à des résultats aussi probants que rémunérateurs au niveau du moral de vos troupes.







Le Roboforeur

Au début du jeu, vous devrez mettre à profit vos robots. Le Roboforeur permet d'accéder au niveau -1 de la planète et ainsi préparer les souterrains aux structures abritées (cliquer sur les sites de forage pour accéder au niveau inférieur). Certaines structures ne peuvent pas être créées en surface. Les quartiers résidentiels, les centres administratif, commercial, médical, de loisirs, de recherche... Bref, tous les bâtiments qui sont susceptibles d'abriter un grand nombre de colons doivent être enfouis le plus profondément possible sous terre. ■

▲ *Les sondes sont essentielles pour constituer le tiercé gagnant : système, planète et site d'atterrissage.*

semblant de confort est le meilleur moyen d'éviter l'apparition du message : « Le peuple vous hait » précédant de peu le : « Vous dirigez une cité fantôme », qui accompagne la grande désertion du quarantième tour (tout le monde passe alors à l'ennemi).
Les premières années sont les plus dures et le taux de mortalité très élevé entame le moral des colons, il faut donc trouver un contrepoids efficace ; facile : il s'agit des naissances. Les quartiers résidentiels servent aussi de nids douillets propices à la multiplication de charmants bambins, premiers nés extraterrestres. Vous pouvez obtenir des informations sur votre population en cliquant sur le centre de commandement. Des chiffres précis concernant le taux d'activité, le nombre de naissances, d'étudiants, le moral (base de départ : 600) du tour précédent et de l'actuel, vous sont servis sur un plateau.

Le long terme : espace vierge des stratèges

Une fois les besoins vitaux de vos colons satisfaits, il convient de penser au long terme et de tracer les grandes lignes de votre stratégie de développement. Non, ce ne sont pas de grands mots vides de sens, une erreur, comme construire trop de bâtiments sans assurer les besoins en énergie, en minerais ou même en main d'œuvre, peut entraîner votre colonie à sa perte. D'ailleurs, il est dommage que l'intelligence artificielle n'intervienne pas pour avertir le joueur de l'imminence d'une pénurie en matières premières ou en énergie. Ensuite, il est souvent trop tard pour faire marche arrière. Ces lacunes au niveau de l'aide apportée au joueur, rendent le jeu bien difficile lors des premières parties. Le risque consiste en la défection des moins courageux au profit d'un jeu de stratégie peut être moins riche mais plus jouable et facile d'accès.

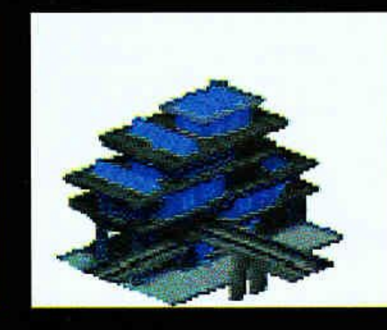
Des idées à la pelle

Pour ce qui est de la richesse d'Outpost, vous allez être servi ! Plus de quarante structures, toutes avec leurs spécificités et leurs besoins, n'attendent qu'un clic de votre part pour enorgueillir votre colonie. Les usines de surfaces fabriquent des robots, des pièces détachées de robots, des cellules d'énergie et des routes. Le

Un seul objectif : survivre

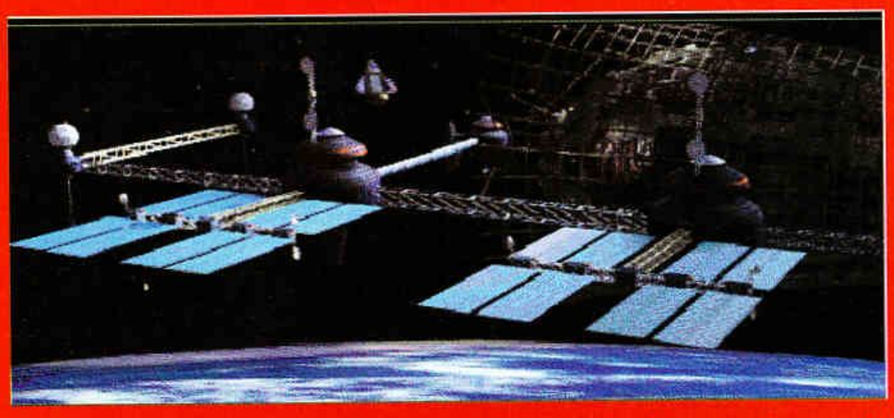
centre de Terraforming (disponible après recherches scientifiques) permet de créer une atmosphère respirable sur les planètes qui s'y prêtent. À part les trois types de robot de départ, il existe des mécabots (recherche et réparation de









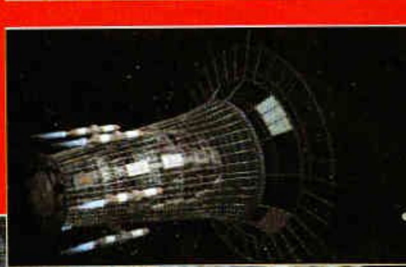


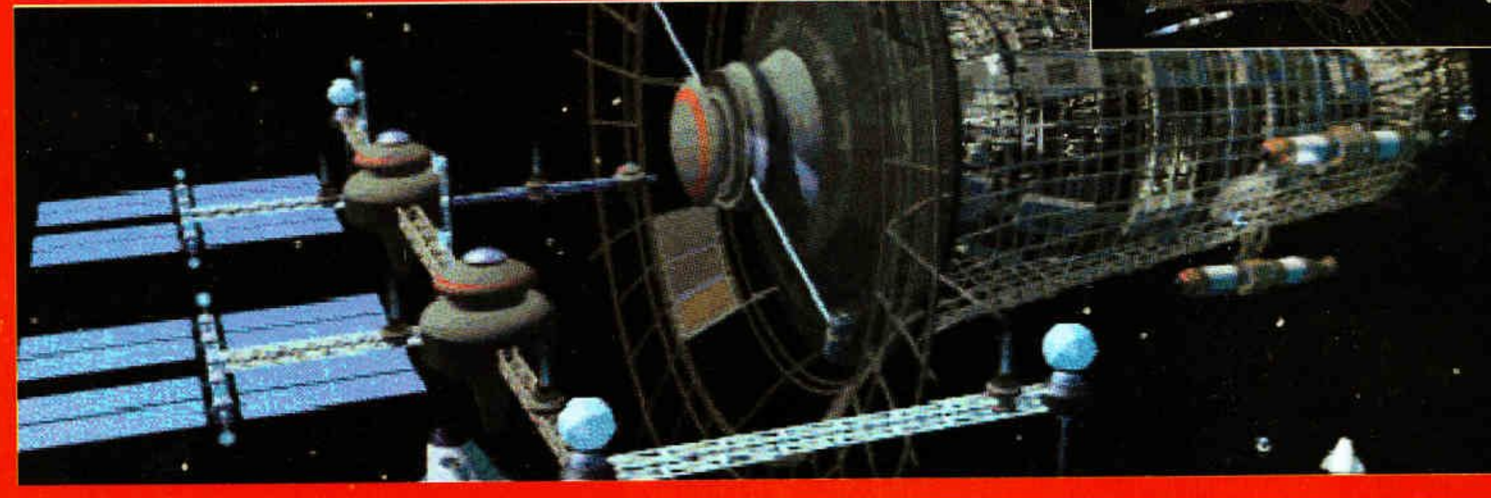




Chantier orbital

Les industriels, repreneurs et gestionnaires de ce qui fut la Nasa, décident de réaliser un vaisseau spatial de colonisation avant la disparition de toutes formes de vie sur Terre. Un travail de construction en orbite terrestre s'engage alors. Le but est de permettre à 200 colons de s'enfuir avant la visite du marteau de Vulcain.

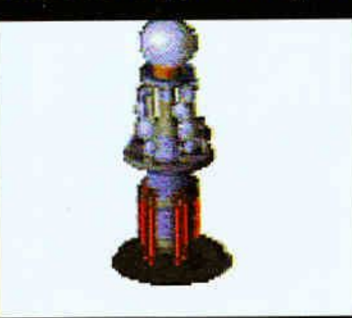




robots), des aérobots (espionnage des colonies rebelles), des microbots (réduction des pannes de robots), des roboflics (Robocop, vous connaissez ?), des robots humanoïdes (des clones de colons). Tous ces robots ne peuvent être développés qu'après des recherches approfondies dans le créneau adéquat. D'où l'importance de créer des laboratoires de recherches. Vous pourrez même mettre sur pied un programme de lancement spatial. Des succès dans le domaine technologique sont les garants d'un moral d'acier pour vos colons. Lorsque la colonie rebelle aura prospéré, vous pourrez entamer une réconciliation et surtout engager des échanges commerciaux. Toujours pas convaincus ? Vous voulez quelques petits exemples supplémentaires : lorsque les mines s'épuisent et que le minerai se fait rare, une seule solution : les modules TED. Ces derniers produisent le GUM (gel à usages multiples) qui remplace avantageusement les ressources classiques. Du minerai synthétique en quelque sorte…

La réalisation d'Outpost est excellente, malgré une lenteur due aux accès au CD. D'un coté, des graphismes haute résolution en images de synthèse magnifiques ; de l'autre, des chargements interminables et des ralentissements intempestifs dus à l'utilisation du CD. Ces défauts sont gommés si vous possédez un Pentium avec un lecteur CD-Rom double vitesse. Sur un 486DX50 avec un CD-Rom simple vitesse, ils persistent et vous obligent rapidement à oter les animations. Je n'ose imaginer le résultat sur un 386… Le jeu est en 3D isométrique (à la Utopia) et il utilise de nombreuses fenêtres, environnement Windows oblige. Chaque structure en images de synthèse est animée et de très nombreuses scènes intermédiaires de même nature émaillent

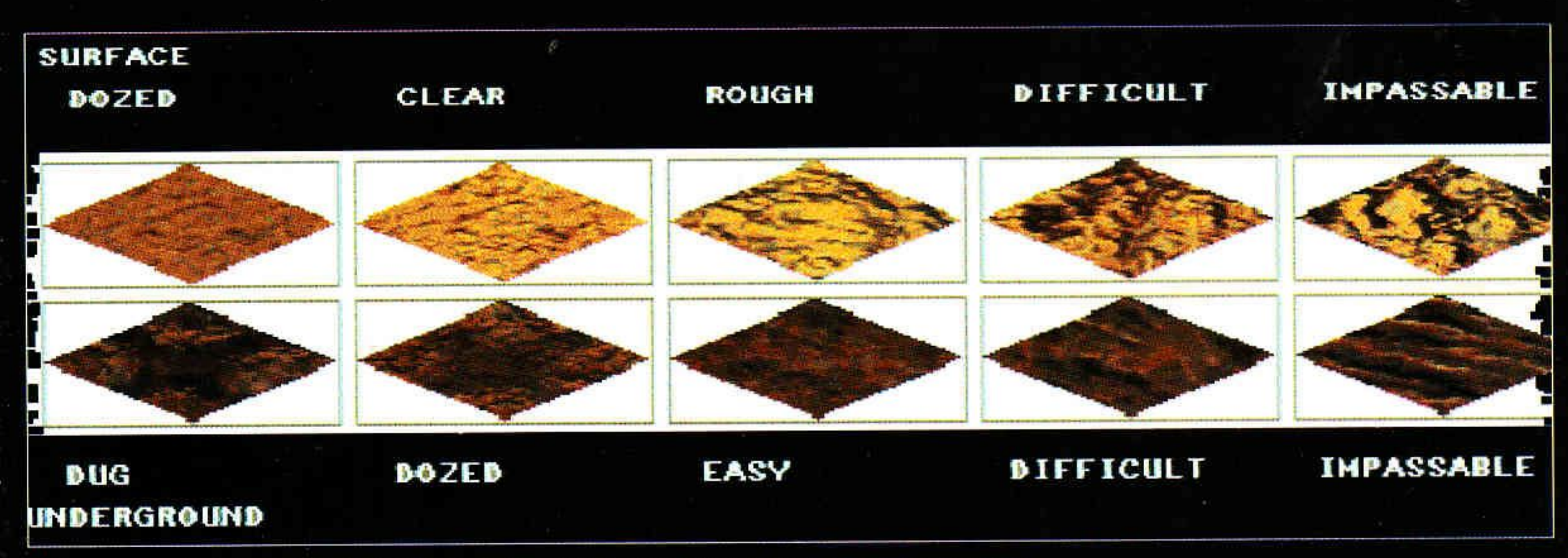
À l'arrivée, la moitié des colons désertent







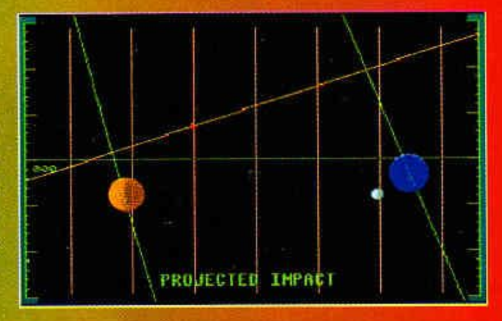




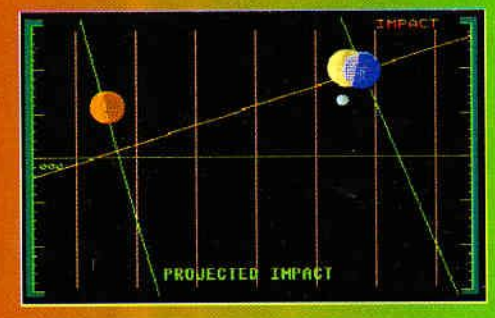
Vous devrez choisir votre site d'atterrissage en fonction du type de terrain en plus grande proportion.

Le marteau de Vulcain

Voyons : 6 milliards moins 200 colons... ça nous fait pas loin de 5 999 999 800 morts... Les scénaristes de Sierra ne font pas vraiment dans la dentelle.









Éruption solaire, chute de météorites, séisme, éruption volcanique, tempête de vent, de sable ou magnétique, les catastrophes naturelles sont plus ou moins fréquentes selon le niveau de difficulté choisi mais toujours aussi destructrices.

Outpost. Ces dernières deviennent vite répétitives, surtout si vous recommencez le jeu depuis le début après chaque échec, aussi vous pouvez les désactiver. Une introduction d'une dizaine de minutes est également présente, CD oblige. Au niveau sonore, l'intelligence artificielle vous apporte commentaires (progrès et lacunes), aide, banques de données. Elle joue le rôle de lectrice à la voix suave. Par contre, musiques et bruitages sont réduits au minimum et brillent par leur absence. Les concepteurs argueront un choix d'ambiance, dont je doute de l'efficacité. Un jeu de stratégie à la fois génial et frustrant, un coktail peu banal qui ravira tous les passionnés de SF.

Thierry Falcoz

L'avis de Thierry



Beaucoup de persévérance et un peu de patience sont nécessaires pour apprécier les indéniables qualités d'Outpost. Une notice à la conception hasardeuse et une avalanche de difficultés impromptues cassent d'entrée un jeu de stratégie qui tire son originalité d'une richesse et d'un réalisme sans concession. Bref, qualités et défauts mettent hors jeu les débutants. Au contraire d'un Theme Park, Outpost a misé sur la durée de vie au détriment de la jouabilité.

L'avis de Yann



Un fou de simulation économique et stratégique comme moi ne peut crier qu'au génie en découvrant Outpost. Il est vrai que les mécanismes du jeu sont complexes, plusieurs échecs malheureux s'imposent avant de créer une colonie viable. On peut jouer juste pour le plaisir de créer : une société policée, un monde ultra-robotisé, une colonie attardée technologiquement mais hautement développée en sciences sociales, tout est possible !



Graphisme	19
Son	14
Animation	14
Durée de vie	18



- Durée de vie.
- Richesse et réalisme.
- Version française.

- Lenteurs intermittentes.
- Imprécision du manuel.
- Difficulté mal dosée.

Stratégie

Environ 350 francs.
Support : CD-Rom



Technique : Un 486 DX est fortement conseillé avec un lecteur CD-Rom (double vitesse de préférence) et Windows.

DARK LEGIONS

Il ne peut en rester qu'un !

Diriger une armée fantastique au cours d'une grande bataille, regarder son ennemi périr, l'humilier en vous montrant plus grand stratège que lui, et à la limite lui offrir un mouchoir pour se consoler. Dark Legions est arrivé !



▲ L'élémentaire de feu se transforme en flammes ardentes pour se rapprocher de son ennemi héréditaire.

La brume se lève sur le champ de bataille. Après un moment d'indécision, la victoire a tourné en faveur du magicien noir. Son armée constituée principalement de démons et de conjureurs n'a fait qu'une bouchée de l'ennemi. En face, il ne reste plus que le porteur de l'orbe, et celui-ci ne doute pas de trépasser dans les minutes qui suivent. Seul un miracle pourrait renverser la situation, mais aujourd'hui les dieux n'interviendront pas. La fin est proche ! Olivier ne soit pas triste, tu arriveras bien à gagner une partie, un jour…

Xxxxxxxxxxxxxxxxxx

Le principe de Dark Legions est très simple : un champ de bataille, deux armées et un terrible affrontement, qui ne peut voir qu'un seul vainqueur. En début de jeu, plusieurs choix sont à faire. Le nombre de joueurs est limité à deux, les combats se déroulent contre un ordinateur (avec quatre niveaux de difficulté), à deux sur la même machine, ou encore en réseau (modem ou null modem). Vient ensuite le choix de la puissance des armées. Un système de décompte en point intervient et vous pouvez créer des armées allant de 10 à 10 000 points.
La prochaine phase correspond à la création de son armée, pour ceci seize types de combattants sont disponibles. Chaque personnage possède un coût d'achat en fonction de sa puissance et de ses pouvoirs. Dans la catégorie chair à canon, vous trouvez le Berserker (20 points) et l'orcque (30 points). Les magiciens sont représentés par le conjureur (100 points),

Vampire et wraith

Les morts vivants terrifient toutes les autres créatures hormis les démons. En combat, il aspireront la vie de leurs ennemis renforçant ainsi leur puissance. La wraith peut en plus se téléporter d'un endroit à l'autre de la carte en sacrifiant un peu de ses points de vie, c'est terrible lorsque l'on ne s'y attend pas.



▲ Difficile d'effectuer un choix entre tous ces magiciens. J'avoue une préférence pour les conjureurs.

Le conjureur

Personnage clé, ce magicien invoque de nouveaux monstres dans la bataille. Le doter d'un anneau de pouvoir ou de régénération est vital. Il invoquera ainsi beaucoup plus de monstres. Une autre technique consiste à entourer le ou les conjureurs par des templars qui, rien que par leur présence, régénéreront plus rapidement les points de magie perdus par le magicien lors des invocations.

L'illusionniste

Ce magicien n'est pas très puissant mais peut rendre de grand service tactique. La meilleure utilisation trouvée à ce jour et celle d'appât. En début de partie, invoquez plusieurs autres illusionnistes et un conjureur (ce ne seront que des illusions). Le but est de faire croire à l'ennemi que ces illusions représentent votre vraie groupe de lanceur de sorts. Si tout marche au mieux, vous aurez gagné le temps de trouver l'ennemi et de le tuer pendant qu'il s'épuisera à combattre des illusions. Attention, un seer dans les parages et tout est perdu.



▲ *Une ou deux trappes ne peut que nuire à l'adversaire.*



▲ *Pendant l'affrontement, le démon est dangereux à deux titres. Il donne des baffes à décoller n'importe quelle tête et, en plus, il souffle des flammes.*

Les élémentaires

Les élémentaires de feu et d'eau font parti des monstres très importants dans une partie. L'élémentaire de feu peut se transformer en nova et ainsi tuer plusieurs ennemis en se sacrifiant. L'une des tactiques préférées d'Olivier est d'amener un élémentaire de feu près du groupe de lanceur de sorts adverses et de tous les annihiler dans une superbe explosion. L'élémentaire d'eau est un éclaireur hors pair puisqu'il peut, en dépensant un peu de son énergie, se téléporter de n'importe quel point d'eau vers un autre où qu'il soit sur la carte. C'est très pratique pour trouver l'ennemi.

Le démon

Roi du combat au corps à corps, cette entité fait office de char d'assaut. Redouté de tous les combattants adverses, il sera encore plus utile contre les vampires. En effet, le démon est presque immunisé à l'arme de paralysie des vampires. De plus, avant le combat, le démon peut pousser un cri qui glace l'ennemi d'effroi en lui procurant quelques dommages.



Sorcellerie

Les animations liées aux invocations sont magnifiques et parfois surprenantes.



l'illusionniste (50 points), le seer (65 points), le templar (40 points), et le wizard (60 points). Ensuite vient la cohorte des monstres divers et variés allant du démon, personnage ayant gagner la baffe d'or 94 au dernier championnat de coup vicieux et autres joyeusetés, jusqu'à l'élémentaire de feu, roi de la brûlure au sixième degré. Vous disposerez également d'anneaux magiques, très utiles pour augmenter la force, la vitesse de déplacement ou les pouvoirs magiques.

Xxxxxxxxxxxxxxx

Enfin disponible dans les stocks, vous trouverez les pièges. Ceux-ci se placent à l'avance sur le champ de bataille en espérant qu'un ennemi se fera prendre. Vous trouverez de tout, du piège qui empoisonne à celui qui élimine définitivement, pour un prix allant de 20 à 60 points. Une fois tous les points dépensés, il ne reste plus qu'à placer son armée sur le champ de bataille. La taille de celui-ci varie selon votre choix. Le plus petit fait 20 carreaux sur 10, le plus grand pourra faire 100 car-

Le troll

Ne croyez pas que cet être bête soit inutile, bien au contraire. D'une force hors du commun, il peut de plus se transformer en rocher, se rendant ainsi invulnérable à toute attaque. La tactique est donc de donner trois anneaux de vitesse à un troll qui se déplacera alors de cinq cases par tour, puis de le faire avancer en le transformant à la fin de son déplacement en pierres. Une autre technique beaucoup plus drôle consiste à placer, en début de jeu, des trolls à la limite de la ligne de positionnement et de les changer en pierres. Ensuite, il ne reste plus qu'à attendre qu'un inconscient passe à sa portée pour lui tomber dessus.

Le fantôme

Ce monstre est invisible, voilà sa force. Si votre ennemi n'a pas adjoint à son groupe un seer, il est perdu. Votre fantôme s'approchera de lui sans qu'il puisse le détecter et tuera tous les jeteurs de sorts.



▲ *Malgré le fait que la wraith absorbe l'énergie du troll, un bon coup de massue résout toujours le problème. Morale : ne jamais contrarier un troll.*

reaux sur 50. Une ligne indique la limite de positionnement de votre armée en sachant que l'ennemi possède également une ligne limite à l'autre bout du territoire. Une dernière chose avant de commencer, désigner le porteur de l'orbe. Vous perdrez la partie si au cours de la bataille votre porteur se fait tuer.

Le moment de vérité est arrivé, la partie commence. Chaque joueur, son tour venu, déplace ses personnages (une option vi-

Il y a aussi les pièges...

cieuse accorde le droit de déplacer soit un personnage par tour soit tous à la fois). La carte de jeu se présente sous deux formes. La plus jolie est en 3D et vous verrez les sublimes animations conçues par SSI pour chaque personnage. La seconde est une vue tactique présentant le champ de bataille en 2D. Si la partie est bien plus belle en 3D, du fait de l'animation des personnages, elle sera plus lente. Lors des premiers déplacements, vous ne voyez pas l'ennemi. En effet vous ne voyez que par l'intermédiaire de vos troupes et celles-ci ne possèdent que quelques cases de visibilité.

En avançant, vous apercevrez vos premiers ennemis. Moment délicat car c'est maintenant que retentit un «Haarrg ! » lorsque vous vous rendez compte qu'un de vos pauvres illusionnistes se retrouvent face à un démon. Vous passez alors en mode combat qui est en fait un jeu d'arcade. L'écran représente un champ clos où les deux personnages en présence vont s'affronter. Vous dirigez votre monstre soit au clavier soit au joystick. Selon le type de monstre vous disposerez d'un à trois types d'attaques différentes. Seul votre habilité vous fera gagner le combat. Certains affrontements sont joués d'avance même si vous êtes un dieu du joystick. N'espérez pas sauver votre illusionniste des griffes du démon, c'est perdu d'avance. Votre illusionniste n'avait pas à être là, c'est tout ! Apprenez donc à protéger vos troupes trop faibles en corps à corps.

Selon votre ordre de bataille et votre tactique, vous chercherez à vous rapprocher le plus rapidement possible des lanceurs de sorts adverses. Une fois ceux-ci éliminés, la suite du combat ressemblera à une partie de plaisir. Pour ceci, il faudra envoyer vos monstres les plus rapides en avant. Premier but, détecter l'ennemi, ensuite, le tuer. Bonne chance ! ■

Yann Renouard

Le berserker et l'orcque

Ces monstres ne sont pas puissants, ils peuvent servir d'éclaireur pour peut que vous les ayez dotés d'anneaux de vitesse pour les doter ainsi d'un plus grand rayon d'action. N'espérez pas les garder longtemps en vie.

Le seer

Ce magicien sert de radar. Il possède une grande portée d'action, il part en avant des combattants afin de détecter tout piège ou illusion. En plus, toutes les illusions se dissolvent à sa vue. Une dernière particularité, c'est le seul personnage pouvant voir les êtres invisibles.



▲ *La vue en 2D ne possède certes pas la beauté de celle en 3D, mais elle est beaucoup plus rapide pour déplacer ses troupes.*

Les conseils de Yann et Olivier

Voici quelques-unes des techniques que nous avons élaborés à la rédaction.

• Comme porteur, choisissez une créature invisible : l'ennemi n'est pas prêt de la trouver.

• La technique d'approche Troll est très efficace, et presque imparable, si vos trolls sont munis d'anneaux de vitesse.

• Placez toujours un wizard à côté d'un conjureur. En cas de problème, les créatures ennemis seront gelées avant de parvenir au magiciens.

• Un élémentaire de feu munis d'un anneau donnant plus de points de vie est une bombe à retardement terrifiante. Très utile si vous perdez un peu pied face à l'adversaire.

• N'hésitez surtout pas à acheter de nombreux anneaux, cela rend certaines créatures redoutables.

• Placez un ou deux trolls sous forme de pierres près de vos lanceurs de sorts. Si vous subissez une attaque, cela surprend toujours de voir deux trolls inconnues au bataillon intervenir.

Jeu de mains

Dans un combat entre élémentaire, la victoire revient au plus habile sur le clavier ou la manette.





L'avis de Yann



Il faut absolument jouer à deux. Ce jeu devient alors extraordinaire. Le nombre des possibilités stratégiques est énorme et vous trouverez certainement de nouvelles techniques d'attaque tous les jours. Les graphismes et les animations en 3D vous feront passer de très bon moment (j'adore les anims du démon). Un jeu complet et plaisant, mais il faut l'avouer un peu terne sans personne avec qui jouer. Un ordinateur ne pleure pas de rage. N'est-ce pas Olivier ?



Graphisme	**16**
Son	**14**
Animation	**18**
Durée de vie	**16**



+
- ■ À deux et en réseau.
- ■ Animations magnifiques.
- ■ Potentiel tactique.

- ■ Jouer seul contre l'ordinateur.
- ■ Les animations 3D ralentissent le jeu.

−

B o l o

Environ 399 francs.
Support : disquette ou CD

Technique : un 486 DX33 est nécessaire si vous voulez apprécier les animations à leur juste valeur.

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) **39 87 09 90** - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel : 2,19 FF mn

3615 ALLGAMES*WIAL



Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 319
OVER EUROPE 3,5	VF 279
OSS THE RHINE 3,5	NC
ADIM 3,5	VF 299
E IN THE DARK II 3,5	VF 349
ON ULTRA - SSI - 3,5	249
IA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 299
ORED FIST 3,5	VF NC
LEISLE II 3,5	VF 345
ECHESS 4000 SVGA 3,5	MF 259
ATH A STEEL SKY 3,5	VF 299
YAL AT CRONDOR 3,5	MF 285
ONET 3,5	379
FORCE 3,5	MF 299
NONFODDER 3,5	VF 299
NCHE + MISSIONS 3,5	MF 345
NCHE DATA DISK II 3,5	MF 219
SPOT 3,5	MF 199
DOR 7 3,5	MF 199
LEGIONS 3,5	299
SUN - SHATTERED LANDS - SSI 3,5	279
6 JUIN 1944	VF 345
F THE TENTACLE 3,5	VF 339
A V 3,5	NC
IT 3,5	VF 349
M 3,5	349
ILA 3,5	MF 279
II 3,5	VF 269
EON HACK - SSI - 3,5	VF299
BALL DELUXE PINBALL 3,5	MF 265
RE SOCCER 94 3,5	VF 279
E ACTION 3,5	MF 275
MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	VF 249
F THE BEHOLDER III 3,5	VF 245
LEET DEFENDER 3,5	MF 299
OF GLORY 3,5	VF 269
INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279
BACK 3,5	MF 229
ULA 1 GRAND PRIX 3,5	VF 279
Y PHARKAS 3,5	VF 259
EL KNIGHT - SIERRA - 3,5	VF 259
IA 3,5	VF 229
3,5	VF 245
NS II 3,5	VF 255
NS III 3,5	MF 269
DAVID LEADBETTERS - 3,5	MF 289
NAVAL BATTLES II - SSI - 3,5	MF 299
PON II 3,5	MF 335
GUNS 3,5	MF 275
2 - WIRACOCHA - 3,5	VF 269
HA JONES IV 3,5	VF 335
CAR EXPANSION PACK 3,5	NC
CAR RACING 3,5	VF 289
REMIS 3,5	VF 259
IT THE EARTH 3,5	299
R III 3,5	VF 289
SIC PARK 3,5	VF 249
ROV GAMBIT 3,5	MF 285
MAKER 3,5	MF 289
YS FUN HOUSE 3,5	MF 199
NDIA II - HAND OF FATE - 3,5	VF 299
OF LORE 3,5	VF 295
RE SUIT LARRY VI 3,5	VF 299
NGS II - THE TRIBES - 3,5	MF 269
VIL 3,5	MF 259
OF POWER COMPILATION 3,5	MF 355
N TIME 3,5	VF 219
N TIME II 3,5	VF 219
ES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
R OF ORION 3,5	MF 299
& MAGIC IV 3,5	VF 249
& MAGIC V & DARKS. OF XEEN 3,5	VF 275
EY ISLAND II 3,5	VF 339
AL COMBAT 3,5	MF 235
EHOCKEY 3,5	MF 285
SUPER FOOTBALL 3,5	VF 235
LORD 3,5	NC
IC STRIKE 3,5	VF 325
C STRIKE SPEECHPACK 3,5	VF 149
IAN 3,5	VF 239

PINBALL DREAMS II 3,5	MF 199
PINBALL FANTASIES 3,5	VF 239
PIRATES GOLD 3,5	VF 269
POLICE QUEST IV 3,5	VF 299
PRINCE OF PERSIA II 3,5	MF 249
PRIVATEER + SPEECHPACK 3,5	MF 349
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE 3,5	MF 169
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUEST FOR GLORY IV 3,5	MF 269
RAPTOR-CALL OF THE SHADOWS- 3,5	NC
RAVENLOFT 3,5	VF 339
RED HELL 3,5	MF 319
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 279
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	MF 279
RYDER CUP 3,5	MF 229
SABRE TEAM 3,5	MF 299
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SENSIBLE SOCCER 94 3,5	MF 185
SERF CITY 3,5	269
SETTLERS 3,5	VF 345
SHADOWCASTER 3,5	MF 279
SIM CITY 2000 3,5	VF 289
SIMON THE SORCERER 3,5	VF 335
SPACE HULK 3,5	MF 269
SSN-21 SEAWOLF 3,5	MF 299
STARLORD 3,5	VF 299
STRIKECOMMANDER 386/486 3,5	MF 289
STRONGHOLD 3,5	VF 249
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 - MICROPROSE - 3,5	VF 269
SUPERSKI III 3,5	MF 279
SYNDICATE 3,5	VF 285
SYNDICATE MISSION DISK 3,5	VF 149
TERMINATOR II - ARCADE GAME - 3,5	MF 209
TERMINATOR RAMPAGE 3,5	279
T.F.X. 3,5	MF 319
TIE FIGHTER 3,5	MF 335
THE MANAGER 3,5	NC
THEME PARK 3,5	VF 339
TORNADO 3,5	MF 319
UFO - MICROPROSE - 3,5	VF 299
ULTIMA VIII PAGAN 3,5	VF 335
ULTIMA VIII SAP 3,5	VF 165
VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 245
VISTAPRO 3.0	VF 325
VROOM MULTI-PLAYER PC 3,5	VF 275
WILLBRIDGE 3,5	NC
WING COMMANDER ARMADA 3,5	NC
WINGS OF GLORY 3,5	NC
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WORLD CUP 94 3,5	MF 229
X-WING - LUCASFILM - 3,5	VF 335
X-WING MISSION 2/B-WING 3,5	MF 199

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

4D SPORTS BOXING 5,25	MF 119
4D SPORTS DRIVIN 5,25	MF 119
ACES OF THE PACIFIC 3,5	VF 195
ALIEN BREED 3,5	MF 199
BATMAN RETURNS 3,5	MF 149
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5	MF 169
CYBERRACE 3,5	MF 219
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 179
DRAGONS LAIR 3 3,5	MF 129
ESPANA - THE GAMES 92 - 3,5	MF 99
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	MF 189
FALCON 3.0 -MICROPROSE- 3,5	MF 199
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL 3,5	119
HARDBALL III 3,5	139
HARPOON 1.21 3,5	139
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
INCREDIBLE TOONS 3,5	VF 169
HOOK 5,25	MF 99
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LAURA BOW II DAGGER OF AMON RA 3,5	VF 169
LEGACY-MICROPROSE 3,5	VF 179
LOTUS TURBO CHALLENGE III 3,5	MF 159
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149

PGA GOLF PLUS 5,25	MF 89
POLICE QUEST II 3,5	MF 149
RAILROAD TYCOON DELUXE 3,5	MF 179
SENSIBLE SOCCER 92/93 3,5	MF 155
SHADOW OF YSERBIUS 3,5	119
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 89
SIM LIFE 3,5	125
SPACE QUEST IV 5,25	VF 139
SPEED BALL II 3,5	MF 79
THEIR FINEST HOUR 3,5	139
TITUS THE FOX 3,5	MF 119
TV SPORTS BASEBALL 3,5	MF 139
UTOPIA 3,5	MF 99
VALHALLA 3,5	MF 119
WILLY BEAMISH 3,5	VF 125
WIZKID 3,5	MF 135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	MF 119
YO JOE ! 3,5	MF 145
ZOOL 3,5	MF 125

CD ROM PC

10TH ANNIVERSAIRE	VF 269
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	MF 369
ALONE IN THE DARK II	NC
ARMORED FIST	VF NC
ATLAS DU MONDE	VF 479
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	MF 355
BATTLE ISLE II	VF 389
BENEATH A STEEL SKY	VF 369
BETRAYAL AT KRONDOR	MF 315
BIOFORGE	NC
CENTRAL INTELLIGENCE	NC
CINEMANIA 94 - MICROSOFT -	499
CIVILISATION + RAILROAD TYCOON DELUXE	MF 239
COMANCHE	349
CONSPIRACY KGB	VF 345
CRITICAL PATH	MF 429
CRUISE FOR A CORPS	139
DAEMONSGATE	MF 319
DARK LEGIONS	269
DARK SUN SHATTERED LANDS - SSI -	309
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 359
DRACULA - UNLEASHED -	339
DRAGON LORE	NC
DRAGON'S LAIR	VF 339
DRAGON'S TALE	NC
DRAGONSPHERE	MF 319
DUNGEON HACK - SSI -	269
DUNE + THE 7TH GUEST	MF 379
EYE OF THE BEHOLDER III	289
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY I - III	339
FANTASY EMPIRE - SSI -	269
FRONTIER COMPILATION	MF 345
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GOBLINS	MF 259
GOBLINS II	VF 289
GOBLINS III	VF 299
GOLF MICROPROSE + F1 GRAND PRIX	MF 239
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI -	MF 299
INCA II - WIRACOCHA -	VF 319
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	MF 339
IRON HELIX	199
ISHAR 2	MF 149
JOURNEY MAN PROJECT	299
JURASSIC PARK	VF 255
KING'S QUEST V	MF 419
KING'S QUEST VI	MF 319
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 379
LANDS OF LORE	MF 349
LAURA BOW II - DAGGER OF AMON RA -	MF 199
LEISURE SUIT LARRY 6	VF 329
LINKS COLLECTORS	MF 389
LOOM	299
LOST IN TIME	VF 355
MAD DOG MCREE II	339
MANTIS	MF 399
MEGA RACE	VF 269
MICROCOSM	MF 355
MYST	MF 419

OH NO MORE LEMMINGS	MF 219
OSCAR	MF 249
OUTPOST	VF 339
PACIFIC STRIKE	NC
PINBALL DREAMS DELUXE	NC
PIRATES	139
PRIVATEER + MISSIONS	389
PROJECT NOMAD	MF 239
QUEST & FUN	MF 219
RAVENLOFT	329
REBEL ASSAULT	MF 335
REUNION	NC
SABRE TEAM	MF 279
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF NC
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	MF 339
SIM CITY ENHANCED	NC
SPACE HULK	MF 359
SPACE SHUTTLE	MF 279
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	MF 359
STAR WARS CHESS	VF 299
SUBWAR 2050 + SCENARIO	VF 319
SUMMER + WINTER CHALLENGE	159
SUPER STRIKE COMMANDER	MF 299
SYNDICATE	VF NC
TERMINATOR RAMPAGE	MF 319
T.F.X.	VF 369
THE HORDE	MF 379
THEME PARK	VF 379
TORNADO	MF 399
UFO	MF 279
ULTIMA UNDERWORLD PART I & II	315
ULTIMA VII - THE COMPLETE -	MF 369
ULTIMA VIII + SPEECHPACK	VF 419
VISTAPRO 3.0	VF 375
WHALES VOYAGE	149
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER II DELUXE	MF 335
WINTER OLYMPICS	VF 225
WORLD CUP 94	MF 239
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC IV + V)	299

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 DF-DD	38
DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 HD	56
FLIGHTSTICK PRO CH PRODUCTS	545
GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	289
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	299
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
KIT CD PUISSANCE 16 MANAGER	
- LECTEUR CD ROM DV PANASONIC	
- SOUND BLASTER 16 BASIC	
- CD BORLAND OFFICE (Word Perfect 6.0 + Quatro Pro 5.0 + Paradox 4.5)	
- IMAGEPALS 1.2	
- REBEL ASSAULT	VF 2849
GAMME THRUSTMASTER	
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T1 PC	1239
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	539
SOUND BLASTER PRO VALUE	669
SOUND BLASTER 16 BASIC	1185
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1499
SOUND BLASTER AWE 32	2099
SOUND BLASTER 16 VALUE	869
WAVE BLASTER	1479
GAMME APPLIDOM (Applications domotiques)	
KIT INTERFACE 2 VOIES + 2 MODULES (lampe + appareil)	3299
KIT INTERFACE 1 VOIE + 2 MODULES (lampe + appareil)	1399
KIT MODULES LAMPE (3 modules)	749
KIT MODULES APPAREIL (3 modules)	749

AMIGA

ALIEN BREED II	MF 199
ALIEN BREED II AMIGA 1200	MF 219

APOCALYPSE	MF 199
ARMOUR GEDDON II	NC
AWARDS WINNER II	MF 249
BANSHEE A1200	NC
BENEATH A STEEL SKY	VF 265
BENEFACTOR	NC
BODY BLOWS GALACTIC AMIGA 1200	MF 229
BRIAN THE LION	MF 195
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
BURNING RUBBER	MF 209
CANNONFODDER	MF 245
COMBAT CLASSICS II	MF 209
DARKMERE	VF 249
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 309
DENNIS LA MALICE	MF 199
DESERT STRIKE	MF 199
DISPOSABLE HERO	MF 195
DUNE II - BATTLE OF ARRAKIS -	VF 239
ELITE II - FRONTIER -	VF 259
ELFMANIA	MF 199
FLASHBACK	VF 215
FORMAULA I GRAND PRIX	VF 259
GENESIA	VF 229
GOAL DINO DINIS KICK OFF III	VF 219
GOBLINS III	VF 225
HEIMDALL II	VF 255
HISTORY LINE - 1914 - 18	VF 325
IMPOSSIBLE MISSION 2025	MF 309
INNOCENT UNTIL CAUGHT	VF 229
ISHAR II	VF 219
ISHAR III	VF 259
K240	MF 219
KING MAKER	MF 249
KING QUEST 6	NC
LEMMINGS II - THE TRIBES -	MF 215
LORDS OF THE REALM	NC
LOST VIKINGS	VF 229
MAGIC BOY	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MANCHESTER UNITED	MF 249
MORTAL COMBAT	MF 219
MR NUTZ	MF 199
O.M. SUPER FOOTBALL	VF 209
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
PINBALL DREAMS & FANTASIES	MF 229
PINKIE	MF 199
PUGGSY	MF 225
PERIHELION	MF 185
ROBINSON'S REQUIEM	NC
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECOND SAMURAI	MF 225
SENSIBLE SOCCER 94	MF 185
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	NC
SETTLERS	VF 309
SIERRA SOCCER	VF 219
SIMON THE SORCERER	VF 309
SOCCER KID	VF 199
SPACE HULK	MF 229
STARLORD	VF 269
SYNDICATE	VF 219
TERMINATOR II - ARCADE GAME	MF 239
THEME PARK A1200	VF 299
TORNADO	MF 319
TURRICAN III	MF 199
UFO - MICROPROSE -	NC
URIDIUM II	MF 199
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WORLD CUP 94	MF 229
WORLD CUP YEAR'S 94	VF 269

BUDGET AMIGA

AGONY	MF 149
ALIEN III	MF 179
AMNIOS	MF 109
BILL'S TOMATO GAME	MF 155
BODY BLOWS	MF 175
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	MF 175
BUBBA 'N STIX	MF 155
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	119

CHAOS ENGINE	MF
CHUCK ROCK II	M
CRASH DUMMIES	M
CYBERPUNKS	M
DELUXE STRIP POKER II	M
DOGFIGHT -MICROPROSE-	VF
DRAGONS LAIR 3	MF
DREAM TEAM COMPILATION	M
DONK - SAMURAI DUCK -	M
F-117 A NIGHTHAWK	MF
F-17 CHALLENGE	M
F-19 STEALTH FIGHTER	M
GLOBAL GLADIATORS	M
GUNSHIP 2000 -MICROPROSE-	MF
HAEGAR THE HORRIBLE	
INDIANA JONE S III/EXPLORA III	M
KING'S QUEST I - SIERRA -	M
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	M
LOTUS TURBO CHALLENGE II	M
LOTUS TURBO CHALLENGE III	M
MONSTERBUSINESS	M
NICK FALDOS GOLF	MF
PAPERBOY 2	
PARASOL STARS	M
PIRATES	MF
PREMIER MANAGER 2	
PRIME MOVER - PSYGNOSIS	M
PUSH OVER	M
SEEK & DESTROY AMIGA 1200	M
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF
SKIDMARKS	MF
SPACE CRUSADE	
STREETFIGHTER II	M
SUPER MONACO GRAND PRIX	M
TROLLS	M
TURRICAN II	
UTOPIA	
VIKING FIELDS OF CONQUEST	MF
WOLFCHILD	MF
WONDERDOG	M
WOODYS WORLD	M
ZOOL	M
ZOOL II	M
ZYCONIX	

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN	M
BUBBA 'N STIX	M
CAPTIVE II / LIBERATION	M
CHUCK ROCK I	M
CHUCK ROCK 2	M
DENNIS	M
D-GENERATION	M
DANGEROUS STREETS	M
DISPOSABLE HERO	M
ELITE 2 FRONTIER	M
GUNSHIP 2000	M
IMPOSSIBLE MISSION 2025	M
JAMES POND II	M
LABYRINTH OF TIME	M
LOTUS TRILOGY 1-3	M
MEAN ARENAS	M
MICROCOSM	M
MORPH	M
NICK FALDO GOLF	M
NIGEL MANSELL	M
OVERKILL & LUNAR C	M
PIRATES GOLD	M
RYDER CUP	M
SENSIBLE SOCCER	M
SLEEPWALKER	M
STRIKER	M
TROLLS	M
ULTIMATE BODY BLOWS	M
WHALES VOYAGE	M
ZOOL	M

MF = MANUEL EN FRANCAIS
VF = VERSION EN FRANCAIS

RCS PONTOISE B 393 461 082

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

itres	Qte	Prix	Montant
OTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

rais de port : OM TOM : 60 F	Colissimo : 30 F Livraison en 48 h	Etranger : 60 F (paiement seulement possible par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

Nom...

Adresse ....

....Tél : ....

Code postal..........................Ville ....

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

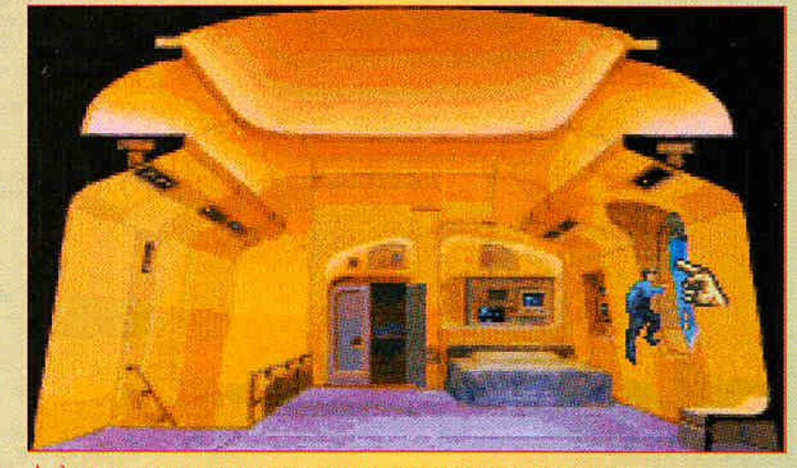
Date d'expiration :......./.......   Signature obligatoire ....

*Ou commande sur papier libre

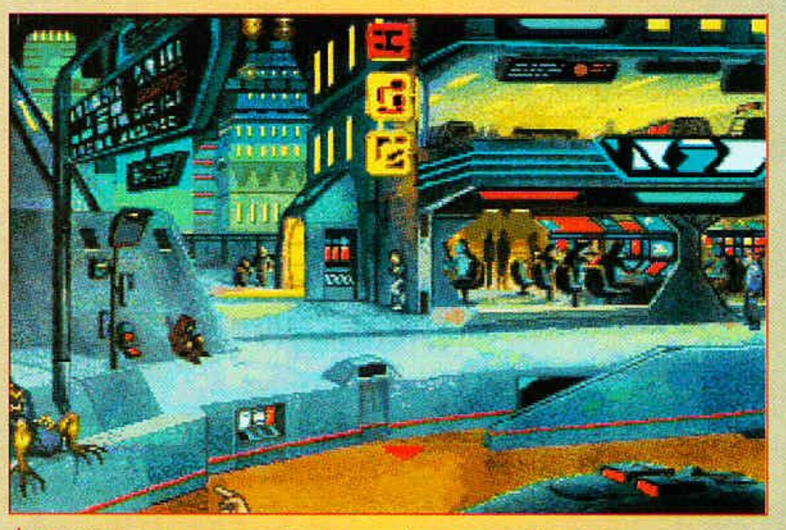
UNIVERSE

Chouette, les fans d'aventure sur Amiga vont être ravis. Alors que la période des vaches maigres ne cessait de s'allonger, voici que les éditeurs se décident à satisfaire la demande, ce que fait parfaitement Core Design avec Universe.

Mais où suis-je ?



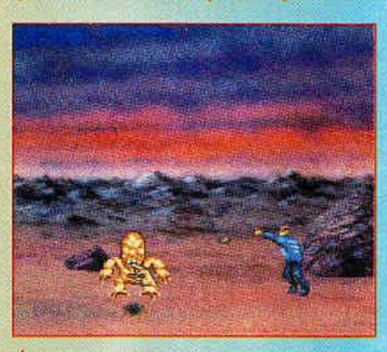
▲ *À force de regarder les feuilletons américains, j'ai tendance à me prendre pour Superman en sautant par la fenêtre.*



▲ *Plutôt sympa comme coin avec ses bars, ses salles de jeu et en prime un parking qui m'a l'air d'être assez sûr.*



▲ *Cette ville ne me dit rien qui vaille. C'est un peu trop calme.*



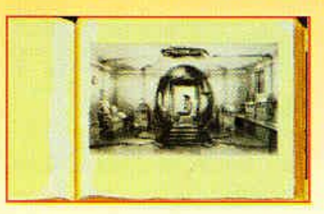
▲ *C'est triste mais on est parfois obligé de tuer pour survivre.*

Intro

Une petite intro vous résume la situation de ce cher Boris.







Je suis persuadé que beaucoup d'entre vous considèrent que les Américains sont les meilleurs programmeurs et font les meilleurs jeux d'aventure. Détrompez-vous ! C'est oublier bien vite nos chers voisins d'outre-Manche. Après un succès d'estime avec Curse of Enchantia, Core Design récidive avec Universe.
Vous vous demandez certainement pourquoi je me permets de penser que les Anglais font aussi bien que les Américains. Pour connaître la réponse, je vous invite à poursuivre la lecture de cet article.

C'est assez étrange mais le thème de l'égarement d'un personnage dans un monde qui lui est totalement inconnu revient souvent dans les jeux. Il suffit de voir la série des Ultima, ou plus récemment Simon the Sorcerer, pour me conforter dans cette idée. Même Curse of Enchantia, un jeu du même éditeur, a ce thème comme point de départ. Universe s'ajoute à cette longue liste. Le héros du jour se nomme Boris Verne. C'est un jeune adolescent passionné d'informatique. Alors qu'il vaque à ses occupations préférés sur son magnifique ordinateur 35 bits surpuissant, sa chère maman lui demande de porter du courrier à son oncle. D'un naturel obéissant, Boris s'exécute *illico presto*.

Une interface sans reproche

Encore paumé

Assez loufoque, voire même excentrique et inventeur de son état, son oncle est très apprécié par Boris. En se baladant dans la maison, Boris découvre un engin ovoïde assez bizarre qui est la dernière invention de son oncle : un Virtual Dimension Inducer. Adolescence oblige, la première bêtise que fait Boris consiste à mettre en marche cette bizarrerie artificielle : il se retrouve dans un monde inconnu et il lui faudra trouver le moyen de s'en sortir en effectuant quelques quêtes.

Drôlement efficace

De par le genre abordé, l'interface se devait d'être sans reproche. C'est réussi. Avec celle de Lucas Arts, celle de Core De-



▲ Le système de dialogues est classique. Un plus par rapport aux Lucas Arts : on a des gros plans sur les intervenants.



Voici les diverses icônes qui vous sont proposées. Avec cela, vous faites ce que vous voulez.





sign est l'une des mieux pensés. Tout y est très simple et on prend rarement une action pour une autre. Cette interface se présente sous divers plans. La barre de menus principale comporte les actions les plus courantes : prendre, utiliser, regarder, parler, attaquer plus deux icônes inventaire et options. Dans le menu options, on a des actions plus particulières comme insérer, tirer ou pousser, manger ou boire, revêtir, lancer, combiner, ouvrir ou fermer, sauter plus une icône infos. Toutes ces actions sont utilisées dans des cas très particuliers. Ils donnent plus de réalisme à votre progression.

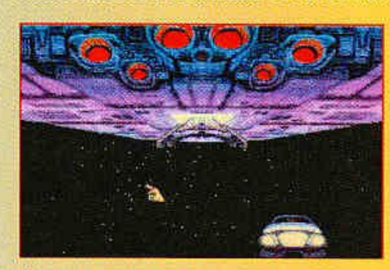
La maîtrise du verbe

Avec ses actions, il est difficile d'être bloqué même si quelques défauts subsistent. Ainsi, à un moment donné, vous devez glisser dans un conduit d'aération. La logique voudrait que l'icône qui correspond le mieux soit le saut. Pourtant le programme ne le reconnaît pas. Il faut en fait utiliser l'icône < tirer/pousser >.



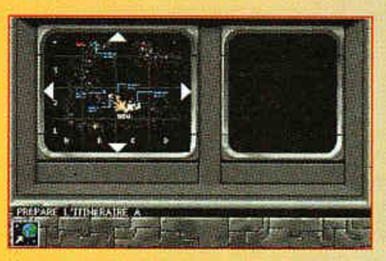
▲ Aïe ! Les satanés robots flics me collent aux fesses. Vite, il faut foncer à la voiture!

Le système des dialogues est des plus simples (comme chez Lucas Arts) : vous avez le choix entre plusieurs propositions, à vous de savoir manier le verbe.
La grande originalité d'Universe vient de la variété des déplacements. Dès que vous pourrez vous procurer une voiture spatiale, vous pourrez vous promener de galaxie en galaxie, de planète en planète, et même de zone en zone. Lors de vos sorties

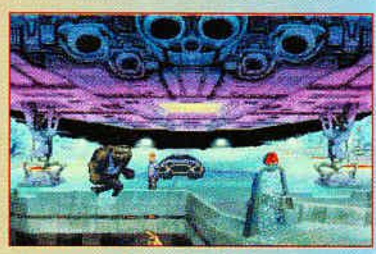


▲ Universe est parsemé de petites séquences d'action qui agrémentent l'aventure.

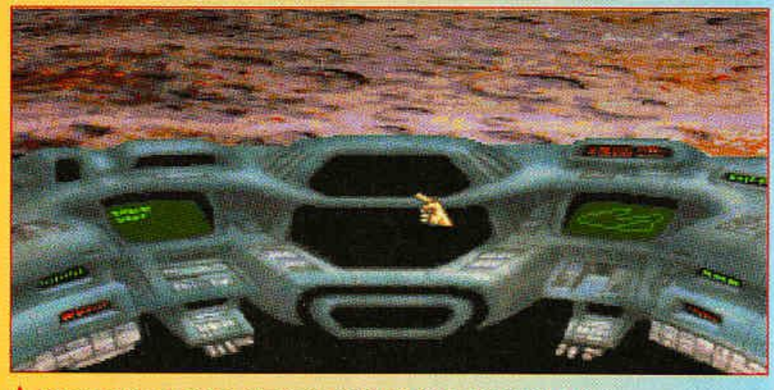
interstellaires, vous risquez de rencontrer des individus peu fréquentables comme ce sournois et brutal Snorglat. Très proche aussi des jeux Delphine, Universe mêle aventure et séquences d'arcade. Cela donne une toute autre dimension au jeu. Il en va de même pour les intermèdes cinématiques de toute beauté. Les programmeurs ont même inclus un mini casse-briques que vous trouverez dans un bar de Wheelworld. Toutes ces caractéristiques ne suffiraient pas pour en faire un hit si la réalisation ne suivait pas.
Tout Amigafan qui connaît un tant soit peu sa bécane (ou tout PCiste profitant des caractéristiques techniques de l'Amiga pour le casser) sait que l'Amiga n'est pas censé afficher plus de 32 voire 64 couleurs (en mode Half Bright) en même temps (excepté le mode HAM et bien sûr les Amiga AGA). Alors pour faire taire toutes les personnes qui estiment qu'un jeu qui ne comporte pas 256 couleurs n'est pas un bon jeu, les programmeurs de Core Design ont réussi à afficher 256 couleurs et ce sur un Amiga normal avec un système nommé SPAC. Le résultat est assez impressionnant. Pour vous donner une petite idée, vous obtenez une qualité graphique supérieure aux softs PC (celui-ci souffrant de ses pixels rectangulaires qui entraînent un manque de finesse), comme dans les jeux Sierra.
Les graphistes de Core ont en effet utilisé la même technique que Sierra. Elle consiste à peindre les décors puis à les digitaliser afin de les intégrer dans le jeu. Cela donne un style particulier bien plus réaliste qu'un dessin direct sur micro (qui ont



▲ L'appareil de navigation est primordial. Si vous ne savez pas vous en servir, c'est grave.



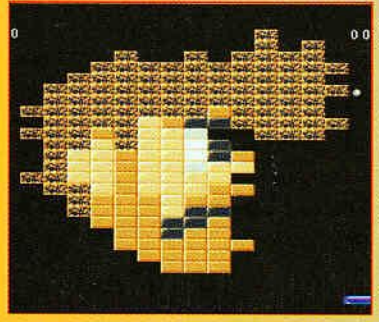
▲ Intéressant cette baie d'atterrissage. Par contre, Snorglat est moins commode.



▲ Votre voiture (c'est plus que cela mais ça ressemble à une voiture) se pilote assez facilement.



▲ C'est ici que l'on découvre le casse-briques. Il n'y a pas grand chose d'autre à faire.



▲ Core Design nous gratifie d'un casse-briques plutôt sympa.

Coup de pouce

- N'oubliez pas de visiter les sas de ventilation.
- La destruction des canons lasers est facile si vous avez quelque chose de réfléchissant.
- Parfois, rien ne vaut un bon vieux coup de barre métallique pour ouvrir une porte.



▲ Attention aux voitures qui passent à toute allure même si le programme ne tient pas compte d'une collision éventuelle entre vous et un engin.



▲ Surtout ne vous approchez pas de cette porte ! Trouvez plutôt un autre moyen...



▲ L'intrigue est entrecoupée de scènes montrant les événements adjacents à votre progression.

tendance à être trop clean). Le héros bénéficie de plus de 500 sprites pour son animation. Ils sont créés avec la technique du rotoscoping. Sans atteindre la qualité de Simon the Sorcerer dans ce domaine, Universe s'en sort bien grâce à une variété de mouvements du personnage principal. Ainsi, on peut le voir marcher, courir, ramasser, sauter, glisser, passer par une trappe, frapper, etc. Tout ceci apporte un plus indéniable qui évite que l'on se re-

Des séquences d'action pour agrémenter le tout

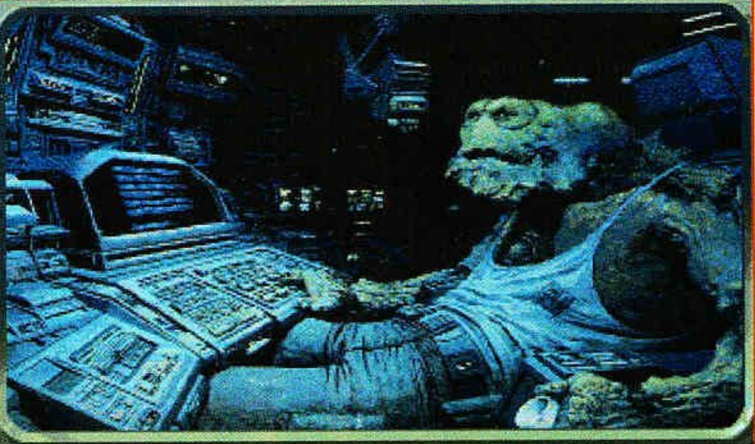
trouve devant des jeux dont les héros ont des mouvements extrêmement limités. Le contexte sonore se résume à une multitude de thèmes musicaux aux styles assez variés qui changent en fonction des lieux et parfois des événements. Pour ce qui concerne le contexte sonore, je regrette seulement que les programmeurs n'aient pas encore jugé bon d'inclure des bruitages.

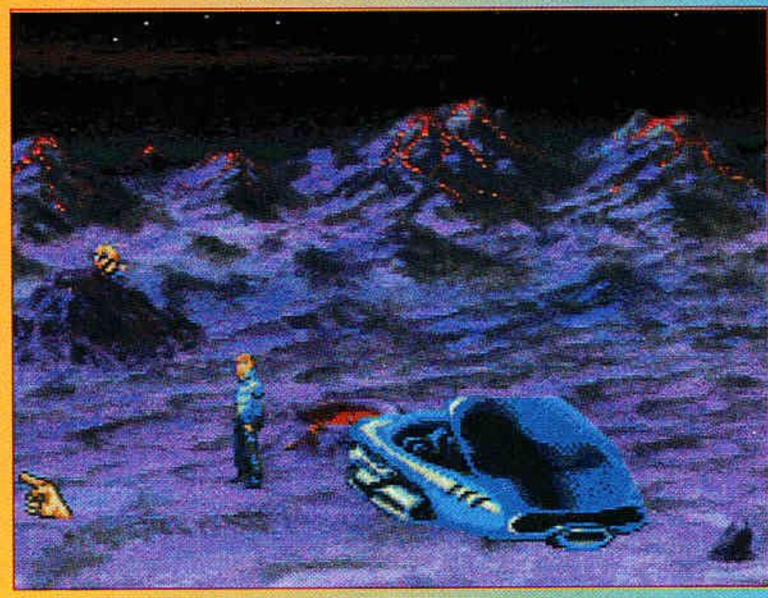
Après avoir testé les derniers jeux d'aventure sur Amiga avec des temps de chargement incroyablement long (King's Quest 6 par exemple), j'ai découvert avec surprise que Universe était parfaitement bien géré de ce côté là. En fait, on ne change de disquette que très rarement. Le temps de chargement est beaucoup plus qu'acceptable. Il semblerait que les auteurs tiennent compte de la quantité de mémoire disponible. L'ayant testé sur un A1200, je n'ai changé de disquette que lorsque j'ai quitté une nouvelle planète ou un nouveau quartier. Pour couronner le tout, l'interface est parfaite et a déjà fait toutes ses preuves. Les énigmes sont généralement logiques, même si par moments la façon de les résoudre peut paraître un peu curieuse. Core Design a atteint la maturité avec Universe. S'ils continuent dans cette voie, il se pourrait que les Anglais rattrapent définitivement les Américains. ■

Michel Houng



▲ Cet écran vous permet d'avoir le descriptif de chacun des objets que vous possédez.





▲ Hep vous ! Qu'est-ce que vous faites planqué derrière ce rocher ? Si jamais vous touchez à ma caisse...

L'avis de Michel



Universe est de la même trempe que les jeux Lucas Arts. En réalité, le grand avantage d'Universe est de proposer un jeu de la durée de vie des Lucas Arts, avec une interface ergonomique, une réalisation graphique équivalente aux softs PC et le tout sur un simple Amiga 500. Je suis enfin bien content de voir qu'il ne faut pas nécessairement être plein aux as pour découvrir de très bons jeux.



Graphisme	16
Son	13
Animation	15
Durée de vie	14



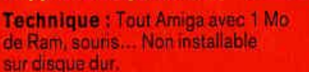
■ Une interface facilement utilisable.
■ En 256 couleurs sur A500.
■ Thèmes musicaux variés.
■ Version française.

■ Pas de bruitages.
■ Impossible à installer sur disque dur.

–



Environ 350 francs.
Support : disquette.



Technique : Tout Amiga avec 1 Mo de Ram, souris... Non installable sur disque dur.

VOTRE JEU 48 H CHRONO

EN ☎ 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO
UNIVERSE, ISHAR 3
DOOFUS, EMPIRE SOCCER



ATARI & AMIGA

Nouveautés

	ST	AM
ARMOUR GEDDON 2	ND	199
BANSHEE	ND	249
BATTLE ISLE 2 vf	ND	NC
BENEFACTOR	ND	249
CRASH DUMMIES	ND	249
DETROIT vf	ND	299
FIELDS OF GLORY	ND	289
FIFA SOCCER	ND	279
JAMES POND 3	ND	239
KING QUEST VI vf	ND	289
OVERLORD	ND	NC
ROBINSON REQUIEM vf	279	279
SENSIBLE world soccer	NC	NC
THEME PARKvf	ND	269
U.F.O vf	ND	289
UNIVERSE	ND	NC

contactez-nous pour disponibilité

	ST	AM
3D MASTER GOLF	249	249
AGE vf	99	ND
APOCALYPSE	ND	249
ALIEN 3	ND	259
ALIEN BREED 2	ND	249
BATTLETOADS	ND	220
BENEATH a steel sky vf	ND	289
BODY BLOWS galactic	ND	249
BONANZA BROS	ND	99
BRIAN THE LION	ND	199
BUBBA N' STYX	ND	199
CAMPAIGN 2	ND	289
CANNON FODDER	259	259
CARLOS	249	220
CHAOS ENGINE	249	220
CIVILIZATION	289	289
D - DAY 6JUIN 44 vf	ND	299
DARKMERE vf	ND	249
DISPOSABLE HEROE	ND	189
DUNE 2 vf	ND	249
ELFMANIA	ND	239
F1 GRAND PRIX	289	269
F 117 A	ND	269
FLASHBACK	ND	239
FURY OF THE FURIES	ND	249
GENESIA	289	229
GLOBAL GLADIATORS	ND	139
GOBLINS 3	ND	269
GUNSHIP 2000	ND	269
HEIMDALL 2 vf	ND	269
HISTORY LINE vf	ND	349
IMPOSSIBLE MISSION 2	ND	299
INDY 4 ARCADE vf	ND	99
INDY 4 AVENTURE vf	ND	369
INNOCENT until caught vf	ND	249
ISHAR 3 vf	279	279
JET SIMULATOR	ND	139
JURASSIC PARK	ND	199
K 240 vf	ND	219
KICK OFF 3	ND	239
KINGMAKER vf	ND	220
KRUSTY fun hous Simpson	ND	189
LEGACY OF SORASIL	ND	249
LEMMINGS 2	ND	249
LOTUS TURBO TRILOGY	249	249
MR NUTZ	ND	199
MAGIC BOY	189	189
MANCHESTER united 2	ND	249
MONOPOLY vf	ND	289
MORTAL KOMBAT	ND	220
NORTH & SOUTH vf	ND	299
OM SUPER FOOTBALL	ND	199
OUT RUN EUROPA	ND	149
OSCAR	ND	220
POPULOUS editeur	ND	99
PREMIERE	ND	169
PERIHELION	ND	199
RACE DRIVIN	99	ND
RED ZONE	ND	139
SECRET MONKEY isl 2 vf	ND	349
SENSIBLE SOCCER inter	199	199
SIERRA world cup 94	ND	219
SIMON THE SORCERER vf	ND	329
SKIDMARKS	ND	239
SOCCER KID	ND	189
SPACE HULK	ND	249
STARLORD vf	ND	269
STREET FIGHTER 2 1m	189	189
STORMBALL	ND	99
SYNDICATE vf	ND	220
THEATRE OF DEATH	ND	249
THE SETTLERS vf	ND	299
TORNADO vf	ND	309
TRODDLERS	ND	169
TURRICAN 3	ND	189
VROOM + great courts 2	259	259
VROOM multiplayer	199	199
WORLD CUP USA 94	ND	239
ZOOL 2	ND	169

Offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis

CD 32 AMIGA

BANSHEE	249
CANNON FODDER	249
CHAOS ENGINE	249
CHUCK ROCK 2	249
ELITE 2	220
FURY OF FURIES	249
GUARDIAN	249
GUNSHIP 2000	249
HEIMDALL 2	259
IMPOSSIBLE MISSION	249
KICK OFF 3	279
LAMBORGHINI	249
LEMMINGS	249
LITIL DIVIL	249
LOST VIKINGS	249
LOTUS TURBO trilogy	249
MANCHESTER united 2	249
MICROCOSM	299
PIRATES GOLD	249
SKIDMARKS	249
SOCCER KID	249
U.F.O vf	249
ULTIMATE body blows	249
ZOOL 2	249

contactez-nous pour disponibilité

COMPILATIONS

	ST	AM	PC
WORLD CUP YEAR 94 — goal / sensible soccer / striker / championship manager	ND	299	349
PLANETE AVENTURE 2 — monkey isl /loom /populous / explora 3 (pc) maupiti (am)	ND	289	289
UNIVERS 1 — grand prix 500 II / thargan / swap / eagle's rider	269	269	269
FUN RADIO 4 — superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4	289	289	329
LORDS OF POWER — silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron	ND	349	369
BATTLE OF TIME — battle isle / perfect general / megalomania / first samourai	ND	249	299
FOX COLLECTION VOL 3 — gods/ team suzuki/ crazy cars 3/ carl lewis challenge	299	299	329
AWARD WINNERS 2 — sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker	ND	289	329
TOP LEAGUE — midwinter / tv sports foot/ falcon / rick dangerous 2/speedball (am)	ND	269	269
CHAMPIONS / manchester united/ squash/ boxing manager			269
FUN RADIO 3 /battle britain/ indiana jones/ monkey island/ 1942			289
STRATEGY MASTERS /cobort/ excalibur/ chess/ populous/ merchant			289
NRJ VOL 4 /prince persia/ tennis cup/ swap/ barbarian 2/ team suzuki			289

SOUND BLASTER

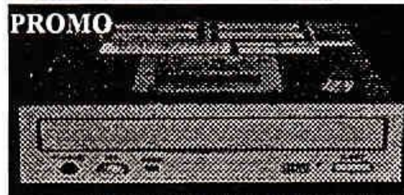
PROMO

version PRO 2 deluxe	690F
version 16 basic	850F
version AWE32 ASP	2250F

joystick THRUSTMASTER FLIGHT CONTROL 620F version PRO 1090F

CD-ROM PANASONIC 562B Double vitesse
- MYST
- MEGARACE
- REBEL ASSAULT **1690F**

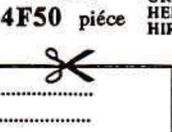
KIT PUISSANCE 16 **2450F**
- SOUND BLASTER 16
- CD-ROM PANASONIC 562B
- REBEL ASSAULT + MEGARACE + MYST



lecteurCD-ROM PANASONIC 562B Double vitesse PRIX *1150F



3"1/2 par 100
DD/DF **3F50** pièce
HD/DF **4F50** pièce



CD - ROM

11 th HOUR	NC
ACES OF THE DEEP	369
AL - QADIM vf	349
ARMORED FIST	349
BATTLE ISLE 2 vf	369
BENEATH a steel sky vf	369
BLOODNET vf	349
CENTRAL INTELLIGENCE	349
CHESSMASTER 4000	349
COMANCHE + mission 1&2	389
DAY of the TENTACLE vf	349
DRACULA UNLEASHED	339
DUNE vf + 7th GUEST	369
FIFA SOCCER	319
GABRIEL KNIGHT vf	329
GREAT naval battles 2 nf	299
HEIMDALL 2 vf	349
HELL CAB	359
INCA 2 vf	319
INNOCENT until caught vf	289
INTERNATIONAL tennis vf	369
INTERPLAY 10th YEAR	289
IRON HELIX vf	289
KGB CONSPIRACY vf	349
KOSHAN CONSPIRACY vf	369
KYRANDIA 2 vf	349
LANDS OF LORE vf	349
MEGARACE vf	269
MYST	419
OUT POST vf	329
PINBALL DREAMS deluxe	349
POLICE QUEST IV	369
PRIVATEER + missions	369
RAVENLOFT vf	369
REBEL ASSAULT notice vf	349
SAGA ACES	349
SAM & MAX vf	349
SEA WOLF SSN21	349
SHADOW CASTER	NC
SIM CITY vf	NC
STARLORD vf	349
STARTREK 25 th vf	NC
STRIKE COMMANDER	349
SUBWAY 2050 + mission	349
SYNDICATE + scénario	389
TFX notice vf	369
THE HORDE vf	389
THE PATRICIAN vf	329
THEME PARK vf	349
TORNADO + mission	389
UNDER KILLING MOON vf	NC
U.F.O vf	289
ULTIMA VIII + speech vf	419
WHO SHOT JOHNNY ROCK	349
WINGS OF GLORY	NC
WOLFPACK	269

PC COMPATIBLES

Nouveautés

ACES OF THE DEEP	349
ACROSS THE RHINE	349
AL - QADIM vf	349
ARMORED FIST	349
BLOODNET vf	329
CHAOS ENGINE	269
DELTA V vf	349
DESERT STRIKE	299
KOKUM KA 50	349
MANCHESTER united 2	289
NCAA BASKET	319
OUTPOST vf	329
OVERLORD	349
PLAYER MANAGER	NC
RAVENLOFT vf	369
SKIDMARKS	NC
STARTREK 2 vf	369
WING ARMADA	329
WINGS OF GLORY	369

contactez-nous pour disponibilité

INCA 2 vf	269
IN EXTREMIS vf	269
INDY 4 aventure vf	349
INDY CAR RACING	289
ISHAR 3 vf	289
JURASSIC PARK	249
KASPAROV GAMBIT	289
KICK OFF 3	269
KING QUEST 6 vf	349
KYRANDIA 2 vf	299
LANDS OF LORE vf	299
LEGACY vf	289
LEISURE SUIT LARRY VI vf	299
LEMMINGS 2	289
LITIL DIVIL	259
LOST VIKINGS	220
MAGIC CANDLE 2	289
MANTIS	269
MASTER OF ORION	289
MIGHT & MAGIC 5 vf	329
MORTAL KOMBAT	249
NHL HOCKEY	289
NORTH & SOUTH vf	349
OM SUPER FOOT	189
ONE STEP BEYOND	189
1942 PACIFIC AIR WAR	319
ACES OVER EUROPE vf	279
A320 AMERICAN airport vf	329
ALONE IN THE DARK 2 vf	369
ANCIEN art of war in the skie	269
ARENA	339
B.A.T 2 vf	289
BATTLE ISLE 2 vf	349
BENEATH A STEEL SKY vf	299
BLUES BROTHERS	129
BODY BLOWS	189
BRUTAL SPORTS FOOT	189
CAESAR vf	289
CAMPAIGN 2 vf	289
CANNON FODDER vf	289
CIVILIZATION vf	289
COMANCHE + mission 1	349
COMMAND HQ	289
CYBER RACE vf	269
D - DAY 6JUIN 44 vf	349
DAY of the TENTACLE vf	339
DETROIT vf	329
DISCOVERY vf	269
DRACULA	269
DRAGONSPHERE	349
DUNE 2 vf	269
DUNGEON HACK vf	299
F 14 FLEET DEFENDER	299
F 15 STRIKE EAGLE 3	299
FANTASY EMPIRE	269
FIELDS OF GLORY vf	269
FIFA SOCCER vf	299
FLASHBACK	269
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	349
GABRIEL KNIGHT vf	289
GENESIA vf	249
GLOBAL DOMINATION	349
GOBLIINS 3 vf	289
GRAND PRIX F1	279
GREAT NAVAL battles 2 nf	329
HEIMDALL 2 vf	299
HIRED GUNS	269
PACIFIC STRIKE vf	329
PINBALL DREAMS 2	199
PINBALL FANTASIES	249
PIRATES GOLD vf	269
PLANET FOOTBALL vf	349
POLICE QUEST IV vf	299
PRINCE OF PERSIA 2	289
PRIVATEER + speeck	349
PROHECY of the shadow	189
QUEST FOR GLORY III vf	269
QUEST FOR GLORY IV	269
RAILROAD TYCOON deluxe	269
RALLY	299
RETURN of the PHANTOM	249
ROBINSON REQUIEM vf	289
SAM & MAX vf	329
SEAWOLF SSN21 vf	349
SHADOW CASTER	279
SIM CITY 2000 svga	269
SIMON THE SORCERER vf	339
SPEELCRAFT	269
STARLORD vf	299
STEEL EMPIRE	289
STRIKE COMMANDER	289
STRON GHOLD vf	269
SUBWAR 2050	289
SUPER SKI 3	289
SYNDICATE vf	289
TERMINATOR 2029 rampage	329
THEATRE OF DEATH	269
THEME PARK vf	349
THE PATRICIAN vf	289
THE SETTLERS vf	349
TIE FIGHTER	349
T.F.X nf	319
TORNADO vf + mission	349
U.F.O. vf	299
ULTIMA VII vf	329
ULTIMA VIII vf	349
VROOM MULTIPLAYER	249
WORLD CUP USA 94	269
X-WING notice vf	349

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTALE ....
VILLE ....
TELEPHONE ....

☐ ATARI 520 ☐1mo ☐STF ☐STE
☐ AMIGA 500 ☐500+extension ☐500+/600 ☐1200 ☐CD-32
☐ PC AT 386/486 3"1/2 ☐2mo ☐4mo ☐CD-ROM ☐autres..................
☐ CHEQUE
☐ CARTE BLEUE No..................

G4 69 Signature : Date d'expiration :..................

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

TITRES .... PRIX..........
....
....
....
....
TOTAL ....

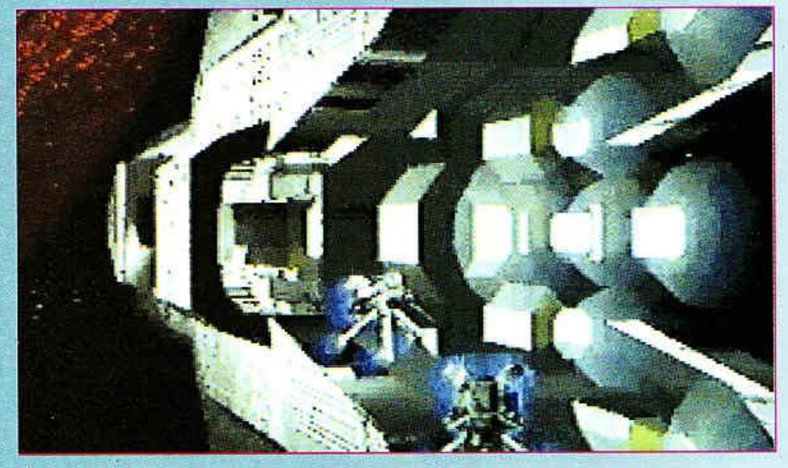
☐ NORMAL 20F
☐ COLISSIMO 29F logiciels
livraison garantie 48H matériels 40F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port Colissimo 75F
TOTAL A PAYER

BURNING SOLDIER



God bless you

En attendant Street Fighter et Dragon Ball Z en octobre, voilà de quoi satisfaire les instincts primitifs des heureux possesseurs de 3DO.



▲ *L'invasion du système solaire par les Kaiser Shins commence par Mars. La base terrienne est la première à disparaître sous la puissance de feu extraterrestre.*

Il y a déjà 10 000 ans et des poussières cosmiques, les Kaiser Shins envahirent la Terre pour y établir « A new empire » (prononcez « eu niou empailleur » avec une voix caverneuse et vous êtes dans le ton). Aujourd'hui, ils sont de retour en 2095 et plus décidés que jamais à s'installer définitivement sur nos plages. Après avoir détruit l'avant-poste de Mars, ils ont détruit les défenses terrestres. C'est à vous d'enrayer leur progression. Pour cela vous devez mener à bien quatre campagnes décisives : l'opération Balbalosa, soit la destruction du superdestroyer (3 400 m de long !) Indra en lui brisant le cœur comme un vrai petit rebelle ; l'opération Blitz, qui consiste à nettoyer Tokyo avant de détruire le gardien insectoïde ; l'opération Recapture du quartier général ennemi ; et enfin la destruction du générateur central de ce gigantesque édifice souterrain.

Sans mains bioniques, le jeu est difficile

Les plus observateurs auront compris le piège : ça ne serait pas un jeu japonais par hasard ? Hem... et ben... c'est que... oui, c'est un jeu japonais. Mais un de qualité pour une fois (sans être mauvais esprit). Si la notice est en japonais (il n'y a aucun doute même pour Olivier), les voix digitalisées sont en anglais et Burning Soldier n'utilise pas une ligne de texte à l'écran. Normal, un shoot'em up se distingue par une absence totale de réflexion, d'indices ou de trucs du genre.

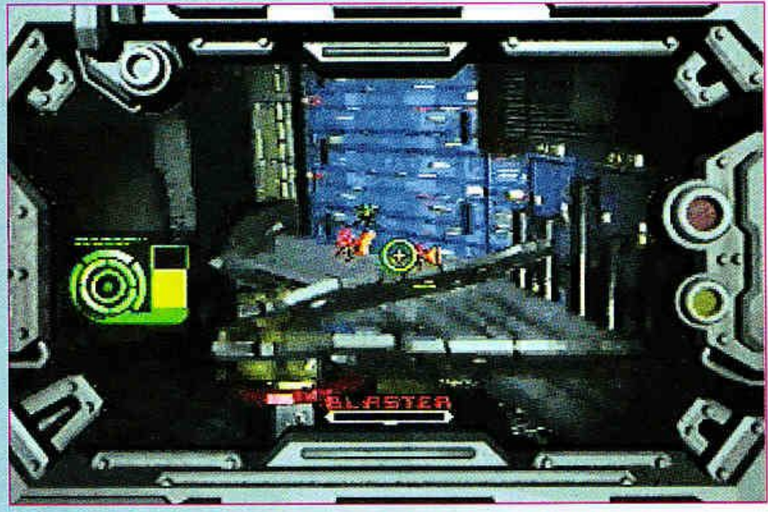
À bout de souffle...

Dans le style de Sewer Shark ou Microcosm, vous dirigez une cible avec les touches de direction du paddle. Avec les boutons < A > et < B >, vous tirez au *laser vulcan* (tir immédiat) et au *blast smash* (destruction de plusieurs ennemis à la fois). La réalisation est supérieure aux deux produits précités.



▲ *Votre vaisseau est une véritable poupée russe métallique !*

Le jeu est composé de dix-huit niveaux, soigneusement liés par des scènes cinématiques en images de synthèse qui sont d'une qualité à couper le souffle. Avec les commentaires digitalisés et les superbes musiques CD, on a réellement l'impression de participer à un film. Le jeu possède ce qui, pour moi, fait défaut à Shock Wave (même si on ne partage pas tous le même avis sur ce dernier), testé dans ce numéro : une ambiance. Ça n'a l'air de rien, mais assister à la destruction d'un boss sous tous les angles, pouvoir suivre l'approche d'une planète par votre appareil, assister à ses transformations (c'est un jeu japonais, vous pouvez donc imaginer les



▲ *À l'intérieur du quartier général souterrain, la bataille finale se joue près d'énormes pales de ventilateurs qui troublent votre champ de vision.*

Opération Balbalosa

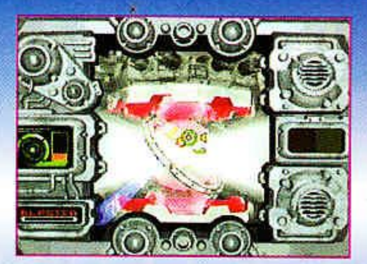




La première mission commence aux abords de la planète Mars. Vous devez y affronter les troupes ennemies envoyées par le superdestroyer Indra que vous êtes chargé de détruire...

LE BIG BAD BOSS





Voici le boss final, celui du dix-huitième niveau. Il est loin d'être inactif et vous devez sans cesse toucher son cœur atomique, tout en détruisant les missiles qu'il vous envoie avec une mortelle irrégularité ! L'animation est stupéfiante.

sources d'inspiration…), détruire des unités ennemis sur fond de guitare électrique… ajoutent une dimension franchement motivante au jeu.
Au bout de quelques parties, vous ne pouvez plus stopper votre furie destructrice et seule une crampe de l'une de vos mains justifie une pause. Burning Soldier ne possède pas d'option autofire et seuls les joueurs équipés d'une main bionique parviendront à finir le jeu, sans arrêts d'assouplissement musculaire ! Heureusement, vous pouvez bénéficier d'un soutien, autant psychologique que physique, par la présence d'un second joueur et donc d'un second viseur (et d'un second paddle). Le jeu se transforme alors en concert de vociférations : chaque fois qu'un projectile en touche un, c'est de la faute de l'autre qui n'est pas parvenu à abattre l'ennemi à temps…



Court mais épuisant

Sachez aussi que vous ne possédez qu'une vie, symbolisée par la barre d'énergie de votre bouclier. Par contre, chaque fois que la marche funèbre résonne pour un des boss, vous avez la possibilité de reprendre au début de la campagne suivante, et les « continue » sont infinis. Le jeu est ainsi assez facile pour les habitués et les joueurs



▲ N'ayez pas de remords et détruisez tout ce qui survole l'océan.



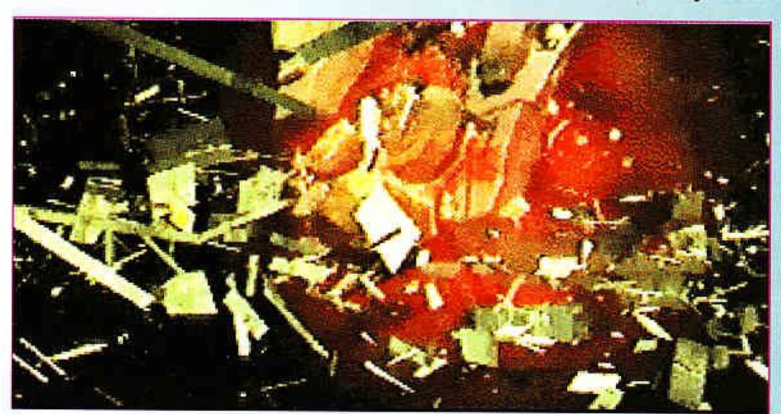
▲ Une fois l'Indra détruit, votre appareil pénètre l'atmosphère terrestre pour libérer Tokyo.

tenaces. Une demi-journée est suffisante pour admirer la fin du jeu un sourire triomphant aux lèvres.
Ce manque de longévité est certes dommageable à Burning Soldier (surtout au prix de 400 francs), il comporte cependant

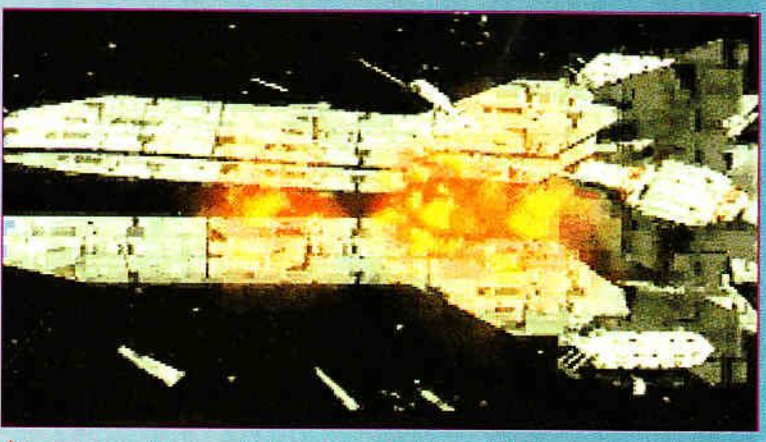
Microcosm et Sewer Shark en plus beau !

suffisamment de points positifs pour repousser ce reproche au seuil de la conscience. Contrairement aux jeux de ce type, les étapes ne se ressemblent pas du tout. Les décors sont toujours différents (espace, ville, base, canyon, mer…). Ils emploient à merveille le système Pack-In-Video qui permet d'utiliser des digitalisations vidéo. Par contre, vous ne dirigez que le viseur et vous ne pouvez pas opter pour telle ou telle direction comme pour Microcosm sur CD32 ou Sewer Shark sur 3DO. De toutes manières, Burning Soldier reste dans la course à la qualité actuellement en marche sur 3DO. ■

Thierry Falcoz



▲ On ne peut pas réussir à tous les coups…



▲ Le vaisseau de guerre Indra est le fer de lance de la flotte Kaiser Shin. Son arme est un énorme faisceau laser qui peut réduire n'importe quoi en poussière en une fraction de seconde.



▲ À l'intérieur de ce canyon, vous pourchassez des chasseurs ennemis.

L'avis de Thierry



C'est sans conteste le meilleur jeu de tir sur 3DO et sur toutes machines confondues. Avec une ambiance unique, dont les graphistes et les musiciens sont les architectes, on se laisse vite happer par le stress habilement entretenu et le réalisme graphique. Le paddle risque de vous poser quelques problèmes, mais vous parviendrez vite à trouver un compromis entre vitesse de tir et souplesse de mouvement. Pour moi, c'est un des cinq meilleurs jeux 3DO.



Graphisme	18
Son	18
Animation	18
Durée de vie	14



- Impression d'intervenir dans un film.
- Environnement graphique.
- Musiques superbes.
- Options «continue» et deux joueurs.

- Fenêtre d'écran parfois petite.
- Durée de vie limitée.

–

Shoot'em up

Environ 400 francs.
Support : CD-Rom.



Technique : Une 3DO avec un paddle ou, mieux, deux paddles…

ABONNEMENT FORMULE 1

NOUVEAU

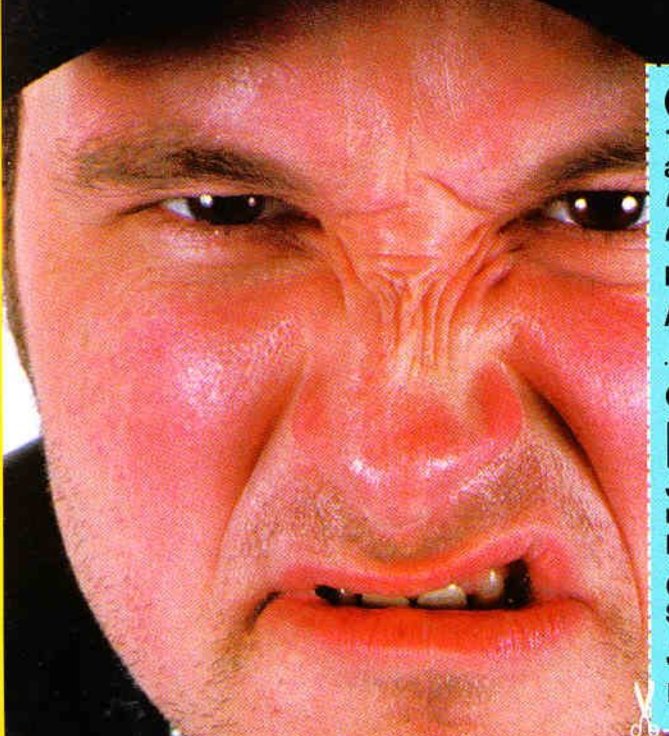
11 numéros + 11 disquettes

+ 2 heures de connection gratuites sur le 3614 G4*G4

(pour ceux qui le désirent)

Comment faire ? Avant de nous envoyer ton coupon d'ABO, connecte-toi sur le 3615 GEN4 pour créer ton pseudo et le valider (ça ne prend pas plus d'une minute). Cela nous permettra de te créditer tes 120 minutes en 3614 G4*G4. N'oublie pas de nous préciser ton pseudo sur le coupon d'abonnement. Attends 10 à 15 jours avant de pouvoir profiter de ton crédit.

ABONNEZ-VOUS OU NOUS ENVOYONS NOTRE MAQUETTISTE CHEZ VOUS !



299 F seulement !!

OUI, je m'abonne à *Génération 4* accompagné de ses disquettes pour 11 numéros + 2 heures de connection en 3614 G4*G4 au tarif de **299 F** au lieu de ~~360 F~~ étranger : 380 F

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code Postal : .... Ville : ....

Signature (des parents pour les mineurs) Date :

Je paye par : chèque bancaire, par virement postal pour l'étranger (virement postal : numéro de compte 0147899R020).

Indique ton PSEUDO (limité à 10 caractères) : ----------------------------

Coupon à renvoyer accompagné de ton règlement à : Abonnement *Génération 4*, Service Abonnement : 36, rue de Picpus – 75012 PARIS. Tél. : 43 42 00 60.

Je veux recevoir mes disquettes au standard :

01 Amiga 02 Atari 03 PC3 1/2 05 Macintosh

CL 69

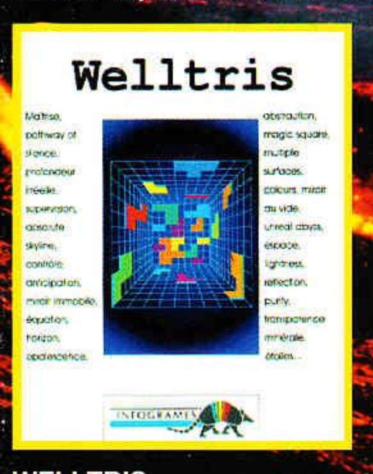
ABONNEMENT FORMULE 2

11 numéros + 11 disquettes

+ 1 GRAND JEU DU COMMERCE

+ 2 heures de connection gratuites sur le 3614 G4*G4

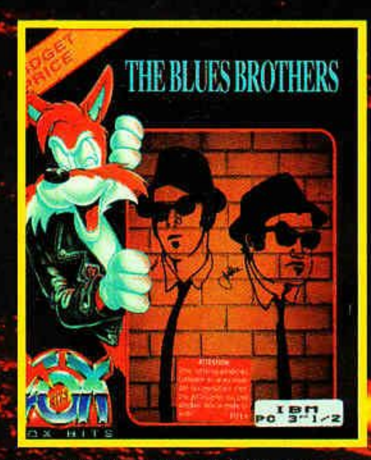
Au choix, dans la limite des stocks disponibles...



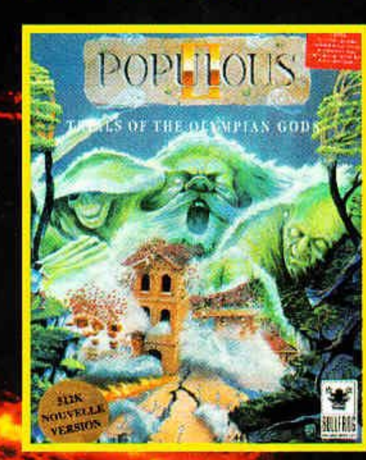
WELLTRIS
Un puzzle game très prenant...
Atari / Mac



STEEL EMPIRE
Un jeu de stratégie dans un monde futuriste.
PC 3.5 / PC 5.25



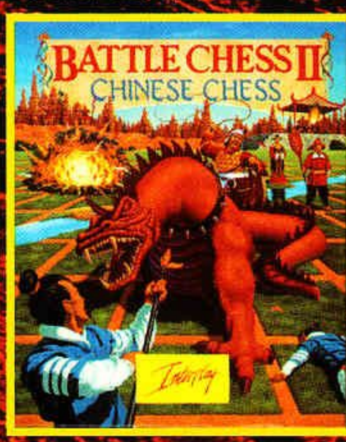
THE BLUE BROTHERS
Un des meilleurs jeux du genre ! Hilarant !
Amiga / PC 3.5 / ST



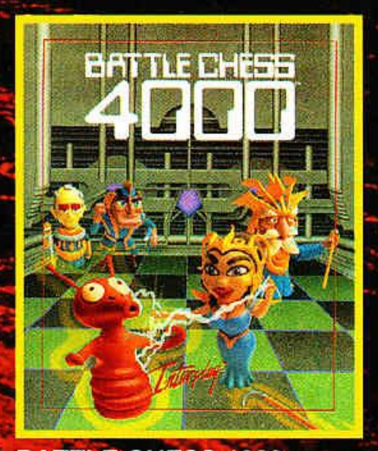
POPULOUS 2
Bullfrog à son top avec cette suite de Populous.
Amiga / Atari



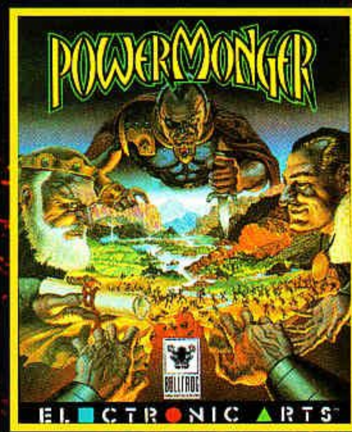
RAMPART
Entre Missil Command et Tetris, un jeu exaltant.
PC 3.5 / PC 5.25



BATTLE CHESS 2
Un jeu d'échecs chinois aux animations sublimes.
Amiga



BATTLE CHESS 4000
Le jeu d'échec le plus beau et le plus drôle du monde !
PC 3.5



POWERMONGER
Un wargame très complet par les auteurs des Populous.
PC 3.5 / PC 5.25

1 AN :330 F

étranger 440 F

HARPOON II

Tempête sur les mers

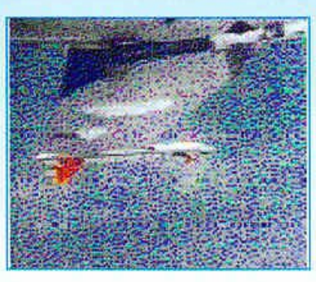
Vous aviez frémi au rythme des batailles navales des romans de Tom Clancy ? Vous vous sentez l'âme d'un amiral trois étoiles ? Installez-vous dans le QG allié pour une offensive navale, sous-marine et terrestre avec Harpoon II !

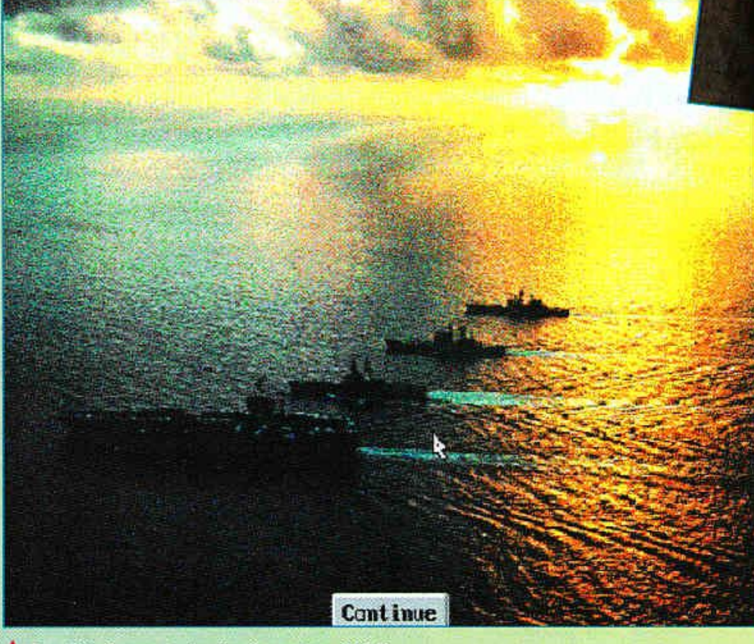












▲ *La victoire sera-t-elle de votre côté ?*

« Alpha bravo à charly tango… scrrrrcttth… Nous avons un contact sous-marin non-identifié au 135… scrrrrtttch… » Ça y est jeunes gens ? Vous êtes dans l'ambiance ? Passons maintenant à l'analyse du bébé. Harpoon II est un wargame maritime moderne. La seconde mouture d'un soft tiré d'un jeu de plateau bien connu des spécialistes. En tant que responsable des opérations, vous coordonnez l'action d'une force multiplate-forme en vue d'une mission donnée.

En fonction du scénario, vous contrôlez diverses formations de bâtiments de surface, de sous-marins ou encore d'avions. De la frégate anti-sous-marine à la *task-force* américaine articulée autour d'un porte-avions, l'éventail est assez vaste. Comme dans la réalité, vous vous livrerez à la guerre électronique, à la traque sous-marine et à l'interception aérienne, en passant par les frappes chirurgicales.

Plus réaliste, tu meurs !

La carte principale ressemble aux écrans tactiques des centres de commandes américains. Elle vous renseigne sur la position et le déplacement de vos unités, mais aussi sur la portée de vos différents capteurs, liens de communications, etc. Des fenêtres vous donnent des informations complémentaires, des messages et des rapports. Cette interface offre une bonne gestion du jeu. Le point fort de Harpoon II réside surtout dans sa richesse et son réalisme. Chaque unité est accessible séparément : vitesse, course, altitude ou profondeur sont les paramètres les plus simples que vous gérez. Il est possible de contrôler l'émission des différents types de capteurs : par exemple, si un groupe a besoin d'être le plus discret possible et de se restreindre à une écoute sonar ou radar passive. La gestion des capteurs est un facteur principal de la guerre maritime : voir sans être vu,

Aussi complexe que riche et réaliste

écouter sans faire de bruit. Le calcul des portées de détection est poussé très loin : il tient compte de paramètres aussi difficile à comprendre que les zones de convergence. Votre objectif fixé, il faut manœuver pour s'en approcher.

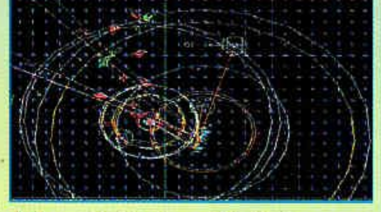
Le déplacement en formation donne lieu à une débauche hallucinante d'options : axes de menaces aériennes, sous-marines ou de surface, type de déplacement de



▲ *C'est l'écran de gestion de vos formations aéronavales.*



▲ ***Une interface très pro pour une gestion très réaliste.***



▲ ***Le soft gère les précipitations, l'état de la mer, etc.***

chaque plate-forme du groupe, organisation des patrouilles aériennes, etc. Lorsque vous êtes au contact, les armes parleront. Cibles, armes sélectionnées sont des options qui peuvent être de votre ressort. Là encore, tout dépend du type d'engins en action. Harpoon II possède une base de données sur tous les engins que vous ren-

Voir sans être vu, écouter sans faire de bruit

contrerez. Elle est émaillée de chiffres, commentaires et photos.

Harpoon II propose une certaine quantité de bâtiments de guerre : du gun-boat israélien au porte-avions de classe Nimitz en passant par les équipements des armées de plusieurs pays. Il y a suffisamment de sous-marins pour jouer à Octobre Rouge et l'armada aérienne comprend aussi bien des avions de combat que des hélicos Anti



▲ ***À vous de jouer.***

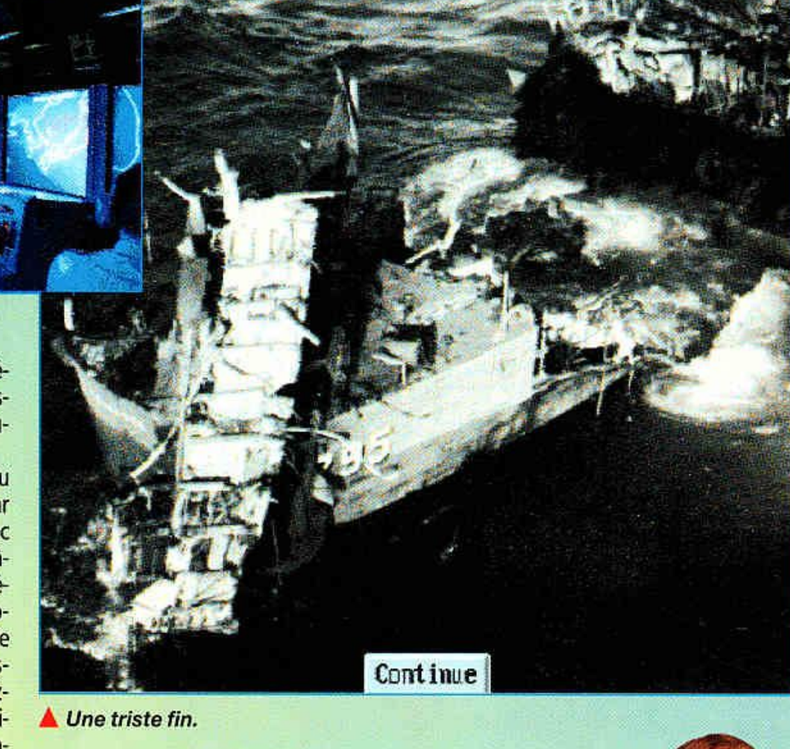
Submarine Warfare. Cette profusion de détails n'entraîne pas une lourdeur de gestion. Enfin pas trop car il est possible d'automatiser certaines opérations.

Le réalisme est ahurissant. Les Awacs ou Hawkeye assurent la surveillance radar pendant que vous chassez le Tango avec des hélicos Seaking, qui patrouillent en lâchant des bouées sonars. Vous devez prévoir le déploiement de vos forces, l'autonomie de vos chasseurs ou la protection de votre convoi de marchandises. De chasseur, vous deviendrez chassé et, croyez-moi, les bombardiers Backfire russes (équipés de missiles Kingfish) peuvent assommer une task force US.

Une simulation militaire

Techniquement, le jeu est agréable. Le SVGA (allant jusqu'à 1280 x 1024 max !) rend les choses très précises, même si parfois la complexité des calculs tactiques ralentissent le jeu. Cependant, tout n'est pas rose dans l'océan bleu (ndlr : ça ne manque pas de sel !). Harpoon II est aussi complexe que riche et réaliste. Il se rapproche plus de la simulation militaire que d'un jeu. Un background sonore soigné mais austère (digits de voix, d'explosions, de décollages, etc.), quelques séquences vidéo (tir de missiles…) : l'action est surtout cérébrale et réservée à une élite… Toutefois, si on accroche : on se passionne ! ■

Aurélien Vachette



▲ ***Une triste fin.***

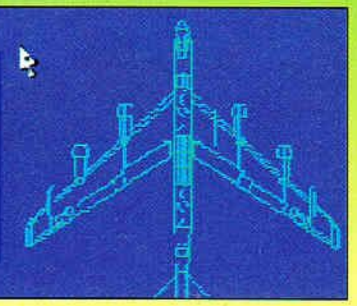
C'est nul… et pis ça bouge lentement sur un 66… et pis, en plus, y se passe jamais rien ! Rien de rien ! Nib !











L'avis d'Aurélien





Harpoon 2 ne comporte pas de prouesses graphiques, ni de prouesses sonores : il n'y a rien que l'essentiel ! Ayant déjà apprécié l'ambiance « modern naval warfare » de Tempête Rouge, j'ai été ravi de retrouver un jeu si complet sur le même sujet. Malgré un certain « over-réalisme », qui est parfois coûteux en calcul, ce programme passionnera certainement les adeptes de wargames, même s'il est peut-être trop fouillé pour les néophytes...



80 %

Graphisme	**15**
Son	**14**
Animation	**-**
Durée de vie	**15**



+

- Le réalisme.
- La richesse.
- Version française.
- Extensions prévues.

-

- La lenteur.
- L'austérité.

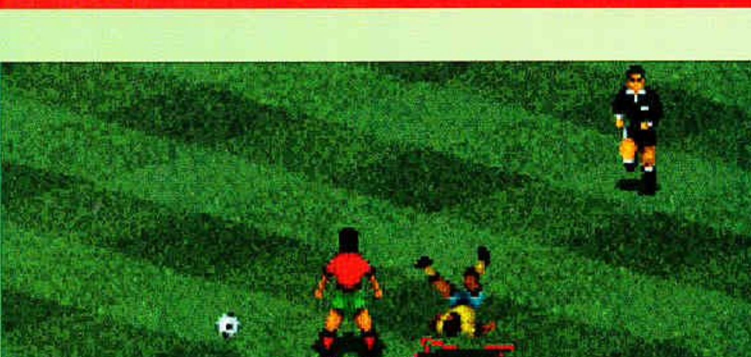


Stratégie

Environ 350 francs.
Support : disquette.



Technique : 386 SX, SVGA couleur, souris, 4 Mo de Ram.



▲ La balle vous arrivant dessus, une petite bicyclette semble toute indiquée pour déstabiliser la défense adverse !



▲ Je vous mets au défi de tenter une tête plongeante de ce genre dans un vrai match !

FIFA INTERN...

Un ballon et des hommes

Après un formidable succès sur Mega Drive, voici une adaptation PC réussie de ce jeu de football favorisant l'arcade sur la simulation. Electronic Arts prouve une nouvelle fois sa maîtrise de la gamme sportive !



Il faut quelques matchs dans les jambes pour gérer intelligemment ces trois menus.

La folie de la coupe du monde 94 s'estompe à peine que les produits dérivés continuent de pleuvoir sur PC. Ce mois-ci, quatre produits, ni plus ni moins, nous sont tombés sous les crampons. EA Sports est de la partie avec un jeu d'arcade qui pourra occuper un ou deux joueurs dans de folles nuits de compétitions.

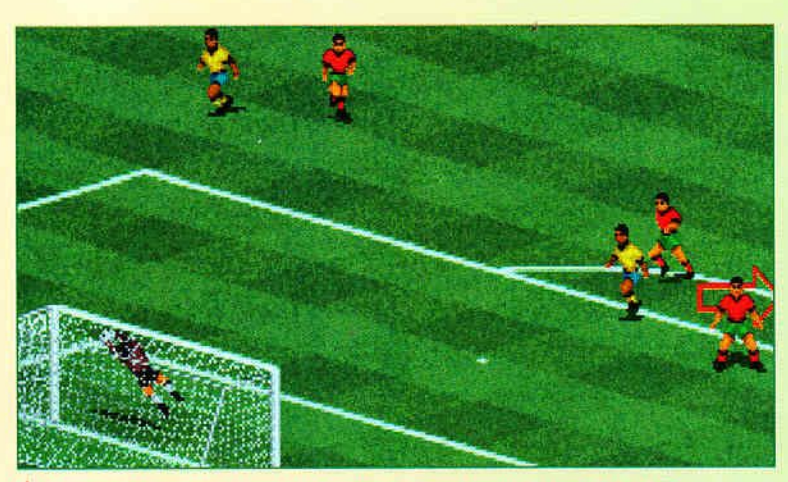
Comme tout produit de ce type, le joueur pourra tout d'abord évoluer à travers un menu pour sélectionner soit un simple match entre deux équipes de votre choix, soit un tournoi avec huit équipes, soit arriver directement en huitième de finale de la coupe du monde, soit enfin vous inscrire dans un championnat ou en créer un ! Pour le jeu en lui-même, vous pourrez le configurer comme bon vous semble. Outre le type de terrain, vous avez bien sûr les conditions météorologiques, différentes durées pour un match, le contrôle des gardiens par ordinateur, mais aussi quelques petites nouveautés. Ainsi, vous pouvez jouer avec les hors-jeu. Autant vous prévenir tout de



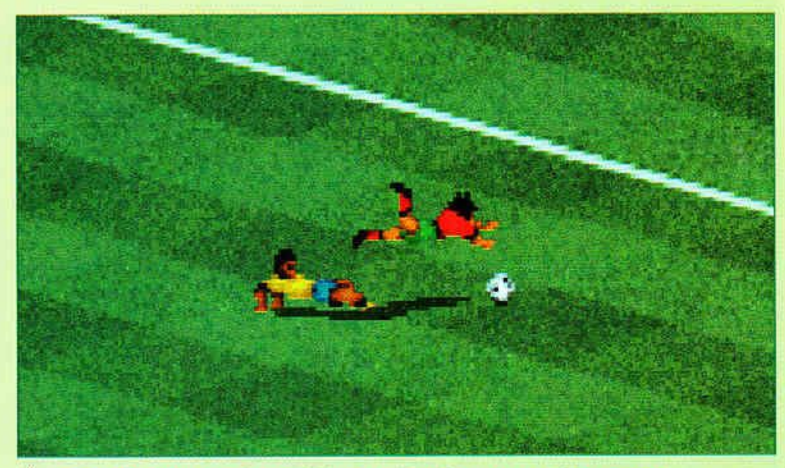
▲ Chaque équipe est caractérisée par des facteurs qui varient au cours du championnat.



▲ Après avoir décoché un tir puissant des 30 mètres, rien ne vous empêche d'essayer de détourner la balle de la tête avec un attaquant pour surprendre le gardien de buts.



▲ Comme toujours lorsque l'on joue en remontant le terrain, la faible visibilité au niveau de vos buts occasionne parfois des buts stupides !



▲ Les tacles pourront être sévèrement punis ou passer inaperçus suivant votre choix dans le menu correspondant.

TIONAL SOCCER

suite : c'est assez crispant au début, car vos attaquants n'arrêtent pas de se faire piéger. Par contre, en persévérant, cela devient plutôt amusant puisque vous pouvez faire remonter un de vos arrières pour mettre hors-jeu un adversaire démarqué qui allait recevoir un ballon. Une autre idée intéressante vient du type de jeu. En arcade, vos joueurs seront aussi performants en début de rencontre qu'à la fin ; en mode simulation, ils souffriront des fautes, des courses effrénées effectuées… La gestion de votre équipe deviendra rapidement une priorité. Vous pouvez en effet influer sur plusieurs facteurs. Outre l'habituelle formation (3-5-2, 4-4-2…), vous pouvez choisir la couverture du terrain pour chaque type de joueur (défenseur, attaquant, milieu de terrain) et enfin la stratégie pour jouer de façon offensive ou défensive.

Un bon timing

Durant le jeu, vous dirigez un joueur différencié des autres par une croix située sous lui. S'il a la balle, vous pouvez tirer avec le premier bouton ou faire une passe avec le second. Sans la balle, vous pouvez tacler, prendre le contrôle du joueur le plus proche de la balle avec le bouton 2 ou donner un coup d'épaule avec les deux boutons. Une autre innovation : la possibilité d'accélérer lorsque vous n'avez pas la balle, en donnant deux coups rapides vers le sens de votre course. Il existe en outre une série de coups particuliers (tête, retourné, talonnade…) qui demandera un bon timing pour appuyer sur un bouton et donner une direction à un instant précis. Pour les acharnés, vous pourrez demander un ralenti, le regarder et même le sauvegarder pour faire voir à vos copains une belle action. Globalement la gestion du gardien de but est plutôt bon et il sera assez rare de voir des scores fleuves s'afficher comme dans certains autres jeux du même genre. Le système des corners et des touches manque un peu de précision, mais il a l'avantage d'être assez simple. En conclusion, Fifa Soccer possède suffisamment d'options pour le rendre vraiment intéressant, avec une très bonne jouabilité et on attend maintenant avec impatience une version Amiga. ■

Didier Latil

Un jeu très intuitif

▲ Les envolées de votre goal sont aussi spectaculaires qu'efficaces !

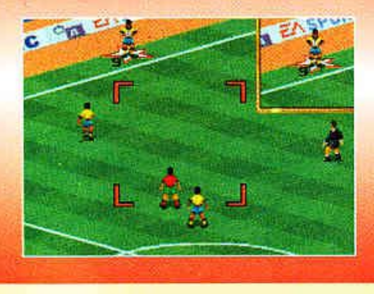
L'avis de Didier



Devant la pauvreté de la plupart de ses concurrents, Fifa constitue sur PC une valeur sûre, malgré une certaine lenteur d'animation. Le jeu est très intuitif, peut-être même un peu trop pour les puristes, mais on s'amuse rapidement et pendant de nombreuses parties, avec des phases spectaculaires, grâce à des sprites très bien animés. Une acquisition indispensable pour peu que vous soyez un fan du ballon rond !



Avec le carré, vous indiquez où vous voulez faire votre remise en jeu. C'est malheureusement un peu trop prévisible pour l'adversaire.







PLANET FOOT

L'envol du condor

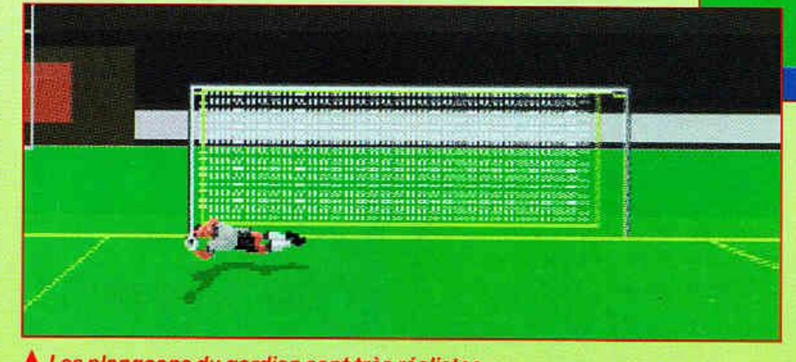
Dans la jungle des jeux de football sur PC, voici un nouveau venu qui offre quelques innovations intéressantes. Plus simulation que jeu d'arcade pur et dur, voici une superproduction initiée par un nouveau label : Condor Software.



Vous ne pouvez pas placer votre mur. Un bon conseil : laissez l'ordinateur gérer votre gardien de but ! ▲

Profitant du formidable travail technique d'une toute nouvelle équipe de développeurs marseillais, Infogrames édite pour cet été son premier jeu de football, Planet Football, avec comme toile de fond la coupe du monde. Vous pourrez disputer la vraie coupe ou ajouter quelques équipes non qualifiées (France, Angleterre…) pour la personnaliser un peu. Le gros du travail a consisté à rendre le jeu évolutif dans le temps. Cela signifie qu'un joueur crédité d'un carton rouge sera interdit de match, mais cela implique surtout des caractéristiques qui évoluent au cours d'un match et même d'une coupe du monde !

Habileté et endurance pourront ainsi augmenter ou diminuer, suivant les performances de chacun de vos joueurs. Les sprites sont détaillés et superbement animés, avec des effets de grossissements plus ou moins réussis. Que cela soit pour le gardien ou les joueurs, chacun possède plusieurs dizaines de sprites pour lui permettre de coller à la perfection à la réalité lorqu'ils tirent, taclent, font une bicyclette, plongent… Le gazon est texturé, mais vous n'aurez droit qu'à un seul type de gazon. Au niveau du son, les auteurs ont fait un effort tout particulier pour obtenir une qualité exceptionnelle. Quelle que soit votre carte, vous avez des des cris, des coups de sifflets, des applaudissements…



▲ *Les plongeons du gardien sont très réalistes.*



▲ *Voici le tableau pour régler le jeu comme bon vous semble.*

Une jouabilité qui se mérite !

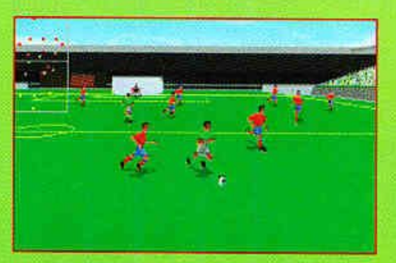
Une des points forts du jeu vient de son realisme, qui pourrait d'ailleurs se retourner contre lui pour certains individus, plus intéressés dans ce genre de jeu par une prise en main rapide que par une simulation. Ainsi, avant de commencer à maîtriser des coups particuliers (têtes, tirs brossés, tacles…), il vous faudra vous entraîner plusieurs heures !

Ainsi, fini les tacles à tout va. Ici, une attaque par derrière sera systématiquement sanctionné par un coup franc, voire par un carton. Il est alors plus intelligent de contourner un joueur pour lui piquer la balle. Vous pouvez même subtiliser le ballon alors que le joueur adverse arme son tir. En effet, les deux boutons du joystick sont utilisés. L'un sert à faire des passes, l'autre à tirer ! Là encore, Planet Football se démarque de ses concurrents. Il faut dans un premier temps appuyer sur le bouton un moment pour donner de la puissance ; ensuite, en donnant une direction, vous ferez un tir brossé, à ras de terre ou même un lob !

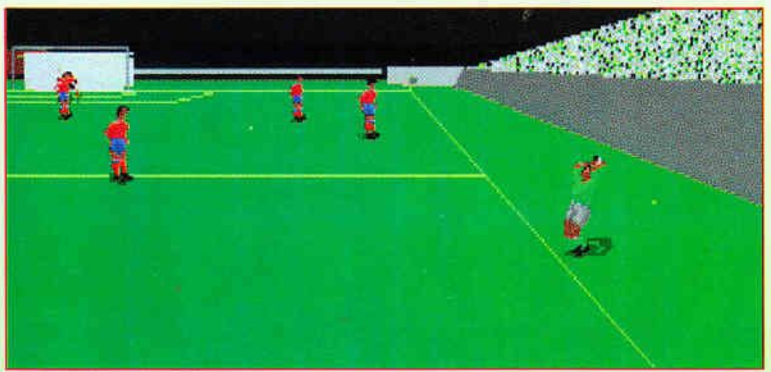
Rendre le jeu évolutif



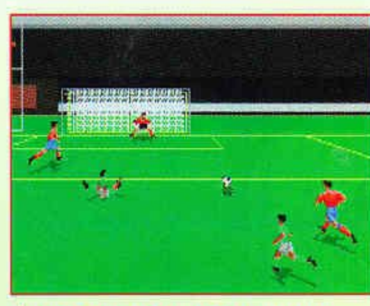
▲ *À tout moment, vous pouvez faire entrer un remplaçant pour économiser un de vos équipiers ou en sauver un autre d'un second carton jaune !*



▲ *Durant le match, on a vraiment l'impression d'assiter à une véritable rencontre.*



▲ Classique, les remises en jeu suscitent une nouvelle animation qui est vraiment époustouflante !



▲ Fauché, votre joueur s'écroule au sol. Là encore, l'animation est là encore parfaite !

▲ Les bicyclettes sont vraiment très fréquentes. Faciles à réaliser, elles sont aussi redoutables !

Heureusement, la balle colle au pied et vous pourrez donc vous concentrer uniquement sur le jeu en lui-même.

Du réalisme à gogo

Le calibrage du joystick est d'ailleurs essentiel et le système employé, s'il semble très précis, n'est pas des plus pratiques ! Bien jouer passe aussi par une connaissance approfondie des équipes. Contrairement aux autres jeux de foot, vous ne pourrez pas jouer avec n'importe quelle équipe. Il faudra en choisir une et vous y tenir car chacun des joueurs possède des caractéristiques vraiment différentes que vous devrez exploiter pour

Le côté simulation prime...

arriver à battre votre adversaire. Certains joueurs sont plus ou moins rapides, d'autres ratent presque systématiquement leur tête, d'autres encore ne savent pas faire des tirs puissants ou brossés. Un peu comme un véritable entraîneur, il faudra savoir gérer les points forts et les points faibles de chaque personnalité de votre équipe !

Vous pouvez bien sûr déterminer les tactiques de votre équipe, ainsi que l'attitude de vos joueurs (offensive ou défensive). Le temps peut-être plus ou




▲ Là encore, une étude sérieuse sera nécessaire pour trouver la bonne organisation de votre équipe sur le terrain.

moins beau, le vent plus ou moins violent et on peut choisir de jouer dos ou face à ses buts. Dans les deux cas, vous aurez une visibilité limitée et, malgré la présence d'un radar, vous balancerez des balles vers l'avant au hasard ! Quelques petites options manquent et c'est vraiment dommage. Ainsi, vous ne pourrez absolument pas voir le ralenti d'une de vos actions ou en faire une sauvegarde. Aucun système de ce genre n'existe en effet, le jeu occupant déjà les 4 Mo de votre PC ! Idem, pour les décors du stade : ils sont un peu trop sobres. En outre, vous ne pourrez pas inclure vos propres joueurs ou de nouvelles recrues. Pour les dégagements du gardien, il est impossible de les faire au pied, ce qui vous oblige à remonter la balle après un dégagement à la main plutôt dangereux ! ■

Didier Latil



▲ Vous avez armé votre tir, il ne reste plus qu'à indiquer une direction pour savoir si vous le brossez pour tromper le gardien.



Joueur	P	V	T	E	A	H	M
1. CAMPOS	G	99	99	99	99	99	99
2. SUAREZ	D	64	55	65	35	65	56
3. JOD RAMIREZ	D	69	63	65	45	62	60
4. AMERIZ	D	65	55	61	40	62	56
5. HERRERA	D	62	45	54	44	59	53
6. R.RAMIREZ	M	66	63	66	46	65	61
7. PATINO	M	72	75	60	45	75	65
8. A.GARCIA	M	60	54	46	41	68	53
9. H.SANCHEZ	A	61	57	65	31	70	56
10. L.GARCIA	A	60	63	75	30	65	59
11. ALVES	A	70	45	79	25	75	58
12. TURRUBIATES	D	62	59	62	38	54	55
13. ESPANA	M	60	45	68	49	55	54
14. FLORES	M	56	51	62	38	60	52
15. GUZMAN	A	60	54	50	38	65	52

▲ Pour chacun de vos joueurs, vous avez cinq caractéristiques qui évoluent au cours de la compétition !

L'avis de Didier



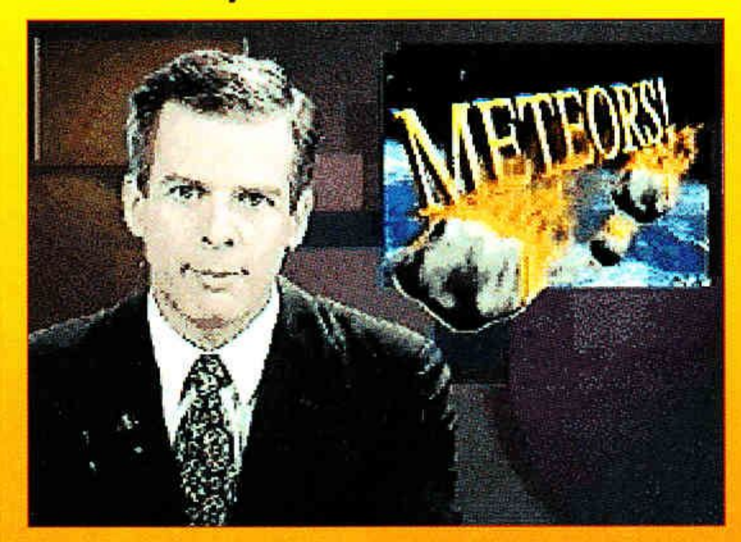
Quel dommage que certains détails viennent gâcher ce jeu. Techniquement, l'équipe a réussi à prouver que l'on pouvait réaliser le meilleur jeu de football sur PC, jusqu'alors un peu délaissé. Le réalisme de cette simulation au niveau du jeu ravira les plus acharnés, mais les passionnés de Kick Off ou de Sensible Soccer le trouveront rébarbatif, le côté simulation primant trop sur l'instinct et l'arcade ! La jouabilité aurait mérité certainement plus d'attention.



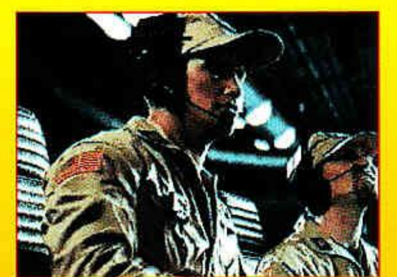
SHOCK WAVE

Le retour du coussin péteur !

ESPACE, SYNTHÈSE ET VIDÉO











C'est la guerre entre Olivier et Thierry pour savoir lequel de Burning Soldier ou de Shock Wave est le meilleur shoot'em up du mois sur la 3DO. Olivier ouvre le bal...

Dans un futur très proche, une puissante race extraterrestre lance une invasion de grande envergure contre notre jolie planète bleue. Visiblement, les petits hommes verts ont bien préparé leur projet : en deux temps trois mouvements, ils sont maîtres de la quasi-totalité de la planète. Les forces terrestres sont écrasées et les plus grandes villes du monde réduites à l'état de brasiers. Bref, c'est la mégapatée... Face à cette invasion, une base équipée de superchasseurs orbitaux-spatio-stratosphéro-mégapatateur est le seul espoir de la Terre...



▲ *Le walker nécessite quelques tirs lasers : c'est l'appareil ennemi le moins résistant.*

À votre avis : quel rôle allez-vous jouer dans cette aventure quasi-désespérée ? Si vous répondez : le pilote novice et demeuré dont tout le monde se moque, mais qui va rapidement se révéler un héros, vous avez gagné. Après une série de scènes digitalisées avec de vrais acteurs pour vous mettre dans l'ambiance, vous passez directement au jeu. L'écran représente votre cockpit. Avec les touches de directions, vous dirigez votre vaisseau dans tous les sens. Les boutons permettent d'accélérer, de cracher des tirs lasers et de balancer vos missiles. Le contact avec le jeu est agréable et les commandes sont évidentes.

Les commandes sont évidentes

C'est la fête !

Une cible au centre de l'écran représente le point d'impact et devient rouge lorsqu'une cible s'y trouve. Sur la cible ainsi verrouillée, il ne vous reste plus qu'à balancer un missile ou une rafale de laser. Le territoire où vous évoluez est en mapping de texture et les bâtiments importants sont modélisés (sous des formes très rudimentaires). Les ennemis sont légion et aussi bien terrestres qu'aériens. De plus, de nouveaux appareils toujours plus redoutables les uns que les autres apparaissent au fur et à mesure des tableaux pour vous surprendre et vous dégommer de façon toujours plus radicale. L'instinct du « on garde le doigt enfoncé sur le bouton de tir et on avance » a très vite tendance à prédominer. Il faut pourtant l'éviter : si le nombre des ennemis est illimité, il n'en est pas de même pour vos munitions et votre carburant. Vous dispo-



▲ *Le ravitaillement en fuel, laser ou missiles s'effectue en passant sous un centre dédié à cet effet. Surtout ne le détruisez pas ou finir le niveau relèvera plus du miracle que de l'exploit !*



▲ L'invasion est suffisamment spectaculaire pour faire hésiter les héros. Les vrais de vrais n'hésiteront pas une seconde !



▲ En cas d'échec, ce médecin est votre ultime recours : il fait son possible pour reconstituer un être humain avec des morceaux épars...



▲ Les renforts terrestres ne brillent que par leur présence, ils ne vous sont en effet d'aucun secours.



▲ Évitez d'endommager les biens civils comme les raffineries. Plus facile à dire qu'à faire, surtout quand les walkers s'en servent de rempart.

sez en tout et pour tout d'une douzaine de missiles et d'une centaine de tirs lasers. Du côté de votre espérance de vie, elle ne tient qu'à une vie maigrement défendue par un bouclier énergétique, qui diminue rapidement comme votre portefeuille quand votre nana fait les magasins. Pas de panique cependant : de temps en temps, dans chaque niveau, vous avez l'occasion de refaire le plein de carburant, de bouclier et de munitions en passant sur un de vos centres de ravitaillement que votre base a la bonne idée de disséminer çà et là et que, bêtement, les aliens se contentent de regarder. Si vous décidez à tout moment de la direction à prendre, vous êtes toutefois guidé par votre radar. Il vous indique non seulement les engins ennemis qui se trouvent dans les environs, mais aussi la route que vous devez suivre impérativement. En

Tout retour en arrière est impossible

effet, si vous vous en écartez, votre vaisseau ne met pas longtemps à être réduit en bouillie. Inutile donc de tenter la manœuvre bête et méchante : je me charge à fond en armes, je fonce sur l'ennemi, je lâche la purée et je retourne me faire une santé à l'arrière. Au fur et à mesure que vous avancez, le chemin se ferme derrière vous et tout retour en arrière devient alors impossible.
Entre les différentes missions qui se déroulent aux quatre coins du globe, comme pendant celles-ci, vous aurez droit à de nombreuses scènes digitalisées. Pendant les missions, elles symbolisent les messages que vous recevez et, entre les missions, elles vous donnent un aperçu de la situation. Les vies semblent carrément infinies : même quand vous mourez, un toubib vous récupère toujours un bout de cerveau pour vous refaire une santé. Il vous faudra alors repartir du début du niveau, et ils ne sont pas des plus faciles à passer. Cependant, si vous en avez assez de refaire vingt fois le même niveau, vous pouvez sauvegarder votre pilote et le reprendre en début de mission un autre jour.

Texture mapping, Dolby Surround... comme au ciné

La réalisation technique de Shock Wave est très soignée. Vous volez à pas plus de trente mètres au-dessus du sol et cela ne vous empêche pas d'atteindre des vitesses fulgurantes lorsque vous mettez les gaz. Pour la prise en mains, il n'y a pas de problème : en deux minutes, le dernier des abrutis maîtrise complètement son sujet (ndlr : malgré tout, Thierry s'y essaye depuis une semaine sans grand succès...). Un seul regret : l'absence de musiques. Cela aurait été un plus. Par contre, en ce qui concerne l'ambiance sonore, alors là, ça donne ! Les explosions sont « meumeu » et ont entend le bruit de l'air surchauffé quand on met les gaz...
De plus, le jeu est en Dolby Surround (comme au cinéma) : quand on met le son assez fort, il a tendance à faire trembler les murs lorsqu'on touche ou que l'on est touché. J'attends avec impatience l'arrivée du Bass Woofer de Panasonic qui doit arriver incessamment sous peu. Ce n'est rien d'autres qu'une sorte de coussin sur lequel on place sa partie charnue et qui, relié à la 3DO, transforme les sons en vibrations... C'est l'évolution du bon vieux coussin péteur si vous voulez. Lorsque l'engin sera arrivé, je crois que les amateurs des jeux de type Wing Commander seront comblés, même si Shock Wave est encore plus orienté action que ce dernier. En fait, il y a même des boss à la fin... ■

Olivier Canou



▲ Les scènes intermédiaires sont nombreuses et mêlent habilement séquences vidéo et images de synthèse

L'avis d'Olivier



Il est dur mais super ! Une vitesse d'animations impressionnante, sans rendre le jeu injouable, des scènes cinématiques qui vous font vivre l'histoire, des méchants à gogo toujours plus vicieux et des bruitages plus vrais que nature. Que ceux qui pensaient que la 3DO finirait à la poubelle et qu'aucun bon jeu ne sortirait dessus fassent leur mea culpa. Un seul regret ici : l'absence de musiques. Elles auraient été un plus. À essayer avec le Woofer.

L'avis de Thierry



Je dis non ! Shock Wave comporte trop de défauts pour être un bon jeu. Déjà, il est buggé : les facettes de certains objets en 3D (pyramides...) disparaissent lorsqu'on s'approche trop (sur 3DO !). Les graphismes sont indignes de la console : certaines textures rappellent celles de Strike Commander (niveau 2) ! Le jeu manque d'ambiance et toute motivation s'estompe vite pour laisser place à un sentiment de frustration exacerbé par une difficulté très mal dosée.



INHERIT THE EARTH

C'est bestial !

Que tous ceux qui pensaient être en présence d'un clone de Sim Farm se détrompent : Inherit the Earth est un jeu d'aventure de la meilleure veine.



▲ *C'est ici que le drame s'est joué : l'ultime puzzle qui vous est proposé n'a plus une médaille pour enjeu mais la vie de Rhene...*



▲ *Les furets détiennent un savoir : à vous de le mettre à profit.*

Ça devait arriver un jour, les humains ont disparu de la surface de la Terre. Avant de s'éclipser, ils ont tenu à laisser des héritiers : les animaux ont pris la suite. Les humains avaient, en effet, découvert le secret de la vie et ils l'ont utilisé sur les animaux. Après leur avoir appris à penser, à parler, à créer, ils ont abandonné leurs élèves sans leur donner le secret du bonheur. Depuis, seuls les anciens s'interrogent encore sur le sort des humains. Ils se sont organisés en tribus et ont appris à vivre en paix. Les jeunes considèrent à présent les humains comme une légende et, dans cette nouvelle société de type médiéval, il n'y a que quelques objets étranges qui témoignent encore d'une ancienne civilisation plus évoluée. Vous êtes un de ces jeunes incrédules : Rif de la tribu des renards. Accompagné de votre amie Rhene, vous vous dirigez vers la grande foire annuelle au cours de laquelle a lieu le concours de Puzzle. Rif est le meilleur de sa tribu, il s'est entraîné dur et compte bien l'emporter. Ce sera finalement un rat qui, en finale, aura raison des espoirs de Rif. Trop distrait par la proximité d'une consécration tant attendue, il se laisse prendre par une ruse évidente et ne peut qu'assister au triomphe du rat. La liesse provoquée par la fin du tournoi, tourne court. Une escouade de la garde du roi de la forêt : Relah de la tribu des cerfs, interrompt la manifestation. L'orbe des tempêtes a été dérobée dans son sanctuaire et tous les participants sont potentiellement coupables.

Une interface à la Lucas Arts

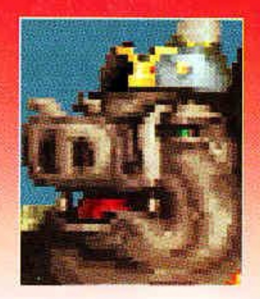
Un véritable zoo

Après une joute confuse opposant les cerfs et les sangliers, Rif, principal suspect car étant un renard, y perd Rhene, qui est enlevée par les sangliers. Désigné volontaire pour retrouver l'orbe, il a jusqu'à la prochaine nouvelle lune pour le rapporter. Sinon, Rhene ornera l'un des murs du roi sanglier... Rif est accompagné de Ook le sanglier et de Eeah le lieutenant cerf.
Ce scénario original est l'objet d'une longue et passionnante introduction. Elle comporte de superbes voix digitalisées. Parfaitement adaptées à la personnalité des intervenants, elles surprennent et sont un avant-goût plus que prometteur de la prochaine version CD, surtout lorsqu'on connaît l'importance des dialogues dans Inherit the Earth. Les discussions sont innombrables et les animaux d'incorrigibles bavards, sans doute une façon inconsciente de rattraper des siècles de silence... L'humour n'a pas disparu avec les humains et les dialogues sont souvent franchement drôles.
L'interface de jeu est de type Lucas Arts ancienne mode (Scumm), comme pour Monkey 2 ou Indy 4. C'est-à-dire : simple, efficace et pratique (formule trois en un). Le jeu possède deux types de représentation : en 2D, comme dans les jeux d'aventure classique ; et en 3D isométrique lors des déplacements. Les graphismes sont dans les deux cas d'excellente qualité (colorés, détaillés...). Ils ne lésinent pas sur les animations. De plus, les séquences en 3D isométrique bénéficient d'un scrolling fluide et les décors changent du tout au tout selon les tribus visitées : grotte pour

Trombinoscope animalier





EARTH



▲ *Le jeune prince des chiens trompe son ennui en s'essayant à l'opéra...*

les rats, village pour les furets, château pour les sangliers... Au début du jeu, la carte englobe seulement les terres connues et vous n'accédez qu'à un nombre restreint d'endroits. Vous devrez faire pas mal d'allers-retours entre eux avant d'obtenir la carte des terres sauvages et voir la première carte scroller pour vous les dévoiler.

Les animaux ont repris le collier

Ils font la carte orange ?

L'aventure se résume trop souvent à un mouvement ininterrompu entre divers lieux déjà visités pour échanger des objets ou des informations. Avant de découvrir de nouveaux éléments, l'ennui se glisse furtivement dans vos neurones pour créer une réaction chimique élémentaire : le sommeil. Heureusement, les personnages et leurs tours véhiculent un capital sympathie suffisant pour renflouer l'intérêt du jeu. Vous découvrirez rapidement de nouvelles quêtes et énigmes et, qui sait, vous trouverez peut-être la raison du départ des humains en même temps que l'orbe des tempêtes...

Vous apprendrez aussi que chaque tribu possède ses traditions et ses particularités. Il faut en tenir compte et vous en servir. Ainsi, les connaissances de Sist le rat savant, de Elara la gardienne de l'orbe, de Sakka le furet et de Pluto — pardon —, Tycho le chien et les autres sont essentielles à la découverte du voleur d'orbe et au franchissement des obstacles à votre quête. Même vos deux compagnons d'infortune vous sont d'une grande utilité : Ook, avec son don inné pour l'intimidation ; et Eeah, pour son autorité naturelle. Inherit the Earth est un jeu fort sympathique qui, malgré quelques points faibles, ralliera davantage d'opinions favorables que de critiques rageuses. ■

Thierry Falcoz



▲ *C'est l'empreinte du voleur d'orbe : vous devez la faire identifier par Sist le rat.*



▲ *Il paraît que les bains de boue sont bons pour la peau. Si les sangliers ne peuvent s'en passer, pour les renards c'est une autre histoire...*





▲ *Ce puzzle (Tanagram) est l'épreuve qui vous permet d'interviewer l'orbe des mains.*



▲ *Rif n'est pas parvenu à dérider le prince chien avec ses blagues, il se retrouve alors au fond d'un cachot. Cependant, il ne s'y attardera pas.*

L'avis de Thierry



Il suffit d'un scénario original et évolutif pour capter l'attention des blasés du jeu d'aventure, de personnages sympathiques pour dérider tous les grincheux, de graphismes de qualité pour faire taire les plus difficiles et vous obtenez un excellent prototype de jeu réussi. Toutefois, il suffit aussi d'une succession d'épreuves peu originales et d'une inutile répétition de certaines actions pour l'alourdir et transformer un très bon jeu en « jeu sympathique ».



Graphisme	16
Son	15
Animation	16
Durée de vie	16



+

- Qualité graphique.
- Scénario évolutif.
- Intrigue sympathique.
- Dialogues innombrables.

- Déroulement trop classique.
- Assez répétitif.

–

Aventure

Environ 300 francs.
Support : disquette.



Technique : PC286 (un 386 est recommandé) avec 9 Mo d'espace libre sur le disque dur, 2 Mo de Ram et 589 Ko de mémoire conventionnelle.

KID CHAOS

Le Sonic de l'Amiga !

L'équipe de Magnetic Fields abandonne les Lotus pour se lancer dans le jeu de plate-forme. Résultat : un clone de Sonic des plus réussis et une animation qui décoiffe.



▲ *Impossible d'échapper aux donjons et aux pièges classiques qui les ornent.*

Un problème risque de se poser très sérieusement aux concepteurs des prochains jeux de tableaux. Quel type de personnage n'a pas encore été utilisé ? Le problème est encore plus épineux lorsqu'il s'agit du clone d'un classique tel que Sonic. Difficile d'utiliser un petit animal sans qu'immédiatement, on hurle au plagiat et au manque d'imagination.
Chez Magnetic Fields le problème a été vite résolu. On prend un petit perso avec une tête au carré, un gourdin, des vêtements de ville et on tente de lui donner une raison d'être à l'aide d'un scénario qui ne soit pas trop risible... Je vous laisse

Mon Amiga a pris des couleurs !

juge. Des scientifiques du futur tentent d'enlever un jeune garçon à la préhistoire. Durant le transfert, des particules modernes se mêlent inopinément à celles de Cro-magnon Jr et il débarque au XXIe siècle vêtu de pantalons bleus et d'une veste rouge... pas de doute, ils se sont donnés du mal ! À vue de nez, je dirai pas moins d'une douzaine de *brainstorming* !



▲ *Ce squelette se jette sur vous en hurlant... frayeur garantie la première fois !*

Enfin, on a vu pire... Heureusement, ce scénario ridicule n'altère pas vraiment l'intérêt du jeu.
Le personnage simiesque répond à merveille à la moindre de vos sollicitations, la maniabilité est excellente. De plus, l'inertie est finement gérée et vous devrez jouer avec pour accroître vos performances aériennes (pour sauter plus loin, selon le principe des Mario sur console). Vous ne possédez qu'une attaque : une sorte de roulade avec laquelle vous écrasez de votre massue tout ce qui est un tant soit peu mignon... oui, vous avez bien lu :

Kézako

Comment se place Kid Chaos par rapport à la concurrence ? Si on reste dans le groupe « clones de Sonic » (basés sur la rapidité d'animation), on trouve : Zool 2, Mister Nutz, Brian the Lion et James Pond 3. Nutz et Brian l'emportent au niveau technique, avec une réalisation globale absolument stupéfiante due à l'utilisation de techniques issues des prouesses des démomakers. James Pond 3 est plus riche, plus grand, et possède un personnage bien plus charismatique. Zool 2 est peut être le seul à souffrir de la comparaison avec son scrolling bien moins réussi, mais la fourmi possède plus de mouvements. En fait, Kid Chaos se distingue par le challenge qu'offre ses obstacles et la qualité absolue de son scrolling : le meilleur de la sélection.



▲ *L'épreuve finale de Magic Garden est un petit jeu de type Arkanoïd où Kid Chaos remplace la raquette.*



▲ Les décors sont parfois assez étranges et semblent avoir davantage inspirés les graphistes que le personnage principal.

fleurs, abeilles, canards, lapins... tout y passe, même les oursons. En fait, ce sont autant de sources d'énergie qui alimentent le bouclier empêchant Kid Chaos de retrouver ses dinos apprivoisés (ce scénario me tuera).
De nombreux pièges viennent freiner votre progression : gouttes d'acide, pics, bumpers, gélatine... et certains obstacles nécessitent un timing infernal dès le second monde : Toxic Wasteland. Chacun des cinq mondes contient trois niveaux à finir en temps limité. En temps très limité parfois, les bonus sont indispensables : Time, Speed, Shield, Life, Points... Les niveaux contiennent dans la majorité des cas des bornes intermédiaires permettant au joueur de reprendre en cours de niveau en cas de mort prématurée.

perfrog, mais ils n'ont pas été négligés au profit de la vitesse d'animations. Au premier plan, ils sont même très soignés et peu avares de détails amusants et d'animations gadgets. À signaler aussi la présence de nombreux effets comme l'ombrage du sprite lorsqu'il s'engouffre dans un tunnel ou l'étouffement sonore qui suit l'immersion de ce dernier. Un festival vous dis-je ! Je suis persuadé que mon Amiga a pris des couleurs après avoir testé Kid Chaos ! Au niveau graphique, on peut simplement regretter le manque de « personnalité » du personnage. Il est, à vrai dire, bien moins attractif qu'un hérisson

Un scrolling ivre de parallaxes !

Des larmes de bonheur

L'équipe de Magnetic Fields a aussi décidé de mettre un terme au règne des boss dans ce type de jeu. Dans Kid Chaos, pas de boss mais un brin de nostalgie avec comme épreuves finales des petits jeux reprenant les principes d'Arkanoïd ou de Space Invaders. Côté réalisation, ce jeu ne manque pas d'atouts. L'animation n'a rien à envier au Sonic de la Mega Drive avec un scrolling P.A.R.F.A.I.T. Jamais de ralentissements (même sur A500) et une fluidité à inonder votre Amiga de larmes de bonheur. Et oserais-je ajouter que le scrolling (multidirectionnel, ne l'oublions pas) est sans nul doute le plus rapide jamais chronométré sur Amiga. Vous avez déjà vu un scrolling ivre de parallaxes ? Kid Chaos vient de l'inventer et seul Lionheart soutient la comparaison. Certes les graphismes sont inférieurs à ceux d'un Su-bleu, une fourmi ninja ou même un poisson James Bond. Les animations du sprite sont d'ailleurs relativement pauvres, ce qui contribue à le décrédibiliser. Les musiques sont quant à elles dans la lignée des Lotus, c'est à dire très *dance*, tout comme le système de jeu qui comprend encore les habituels *passwords* après chaque épreuve terminale.
En bref, ce Sonic nouvelle formule n'a pas le pimpant du modèle mais par contre, il possède toute son efficacité. Après quelques parties faciles (le premier monde se passe aisément), Kid Chaos révèle un challenge à la hauteur des spécialistes du genre. Les moins habitués risquent fort de devoir attendre la parution des passwords dans la rubrique soluces et les autres vont en baver, foi de testeur ! ■

Thierry Falcoz



▲ Pas de pitié ! La chasse est ouverte, à mort les lapins !





Les bonus

Les bonus sont essentiels pour terminer les niveaux les plus difficiles. Mais il faut dans la plupart des cas les chercher dans les endroits les plus inaccessibles et faire preuve de véritables dons pour les acrobaties aériennes et la plongée sous-marine.









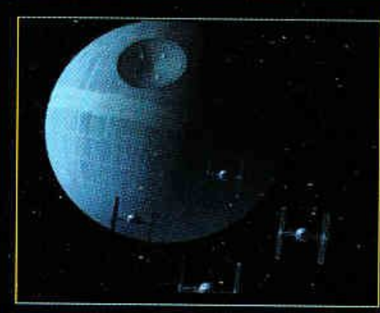
L'avis de Thierry



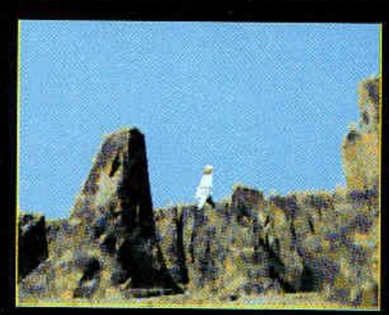
Si Sonic n'a pas fini d'inspirer l'univers du jeu de plateforme sur Amiga, il est pour l'instant difficile de trouver mieux que Kid Chaos. Une animation aussi souple que rapide (le mot est faible) sans que les graphismes en pâtissent, des ennemis et des pièges (sadiques) très variés, une maniabilité basée sur la maîtrise de l'inertie du personnage, un rythme infernal... Sur 500 comme sur 1200, Kid Chaos n'a rien à envier à son partenaire hérisson... son look peut être.









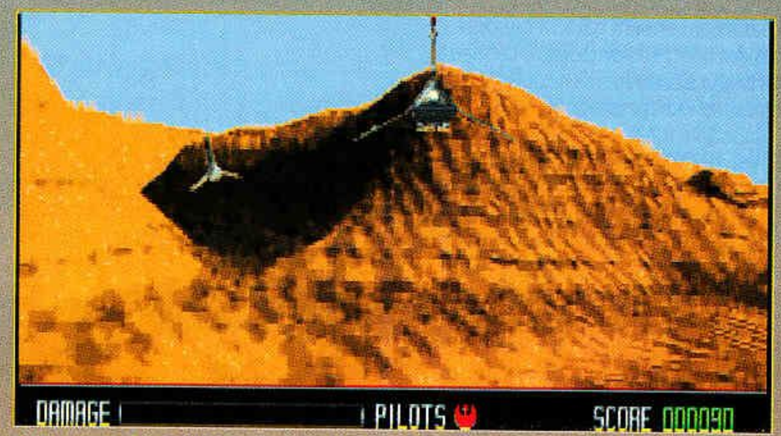


REBEL ASSAULT

Que la Force soit !

Le Macintosh rime décidément avec multimédia. D'un autre côté, Lucas Arts symbiose à mort avec *Star Wars*. Ce savant mélange nous offre enfin une production digne du support laser !

Le phénomène de *La Guerre des étoiles* continue à faire parler de lui, avec comme toile de fond les prochains films de George Lucas (prévus pour la fin du second millénaire). De son côté, Lucas Arts perpétue la légende sur tous les supports, avec cette fois-ci un merveilleux jeu d'action sur CD-Rom Mac. Vous y jouerez le rôle d'un jeune pilote de l'Alliance rebelle, engagée dans une lutte à mort avec les forces de l'Empire.



▲ *Essayez de suivre votre capitaine à travers une succession de canyons, sans prendre trop de dégâts.*

Un vrai régal...

Le jeu se déroule un peu comme un film interactif ! Si le scénario est totalement linéaire, vous avez cependant la main à certains moments pour prouver votre valeur. Il s'agit alors de phases d'action aussi diverses que sympathiques, parsemées de codes pour ne pas recommencer le jeu au tout début. Leur difficulté est assez variable, surtout aux vues de votre moyen de contrôle (manette, souris ou clavier). La diversité de ces phases est un véritable régal. Vous aurez ainsi des scènes où vous dirigerez votre vaisseau dans un canyon ou dans un champ d'astéroïdes, vue de derrière votre appareil. Dans d'autres phases, vous devrez détruire des ennemis apparaissant sous votre vaisseau, selon un angle de vue du genre satellite. Dans d'autres phases encore, vous dirigerez votre pilote dans un dédale de couloirs, infestés de soldats de l'Empire, votre pistolet laser étant votre seule chance de survie… Entre chacun de ces jeux, vous aurez droits à des scènes cinématiques ou des dialogues se déroulant comme autant de moments forts d'un film à grand spectacle.

Un monde fait de violence et d'action

Tout le jeu est en anglais bien sûr, mais il faut bien dire que les dialogues sont assez succincts. Ils sont surtout présents pour parfaire l'environnement sonore exceptionnel. Les bruitages et les musiques, composées par John Williams, plongent en effet le joueur dans un monde futuriste fait de violence et d'action. Les

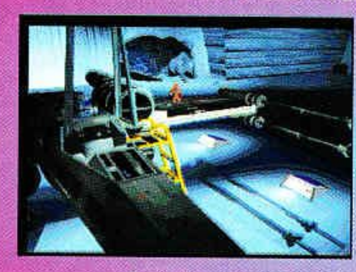
ACCROCHEZ-VOUS !



En persévérant, vous arriverez à voir des scènes superbes.

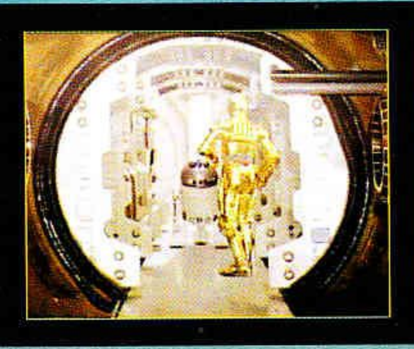


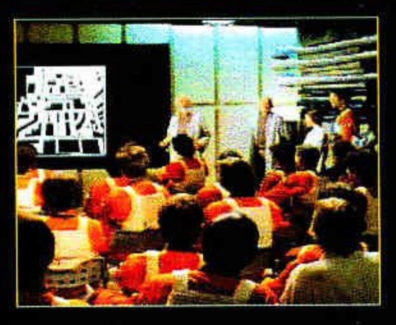
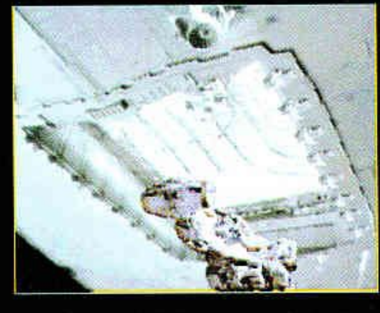
Ils sont tous là !





Tous les intervenants des films sont présents, comme ici ces gardes impériaux qui ne constituent pas vraiment un obstacle insurmontable.



Il faut éliminer




Voici une des missions qui vous attend : il faut détruire ce canon !

Kézako



D'ici quelques semaines, vous aurez le plaisir de découvrir sur PC et Mac un screensaver basé sur La Guerre des étoiles. Outre une petite encyclopédie du phénomène Star Wars, vous retrouverez des tonnes d'animations, d'écrans ou de bruitages que vous pourrez incorporer comme toile de fond à votre System 7 ou à Windows. De quoi amuser un peu votre machine...






▲ Vous le reconnaissez ? L'attaque de ce croiseur stellaire de l'Empire constituera encore une de vos périlleuses missions !

graphismes sont d'excellente qualité, mais la particularité du produit vient de la possibilité de l'adapter à la perfection sur votre Mac. Des options permettent de régler la taille de l'écran, de n'afficher qu'une ligne sur deux, d'élargir l'écran de jeu... Tout ceci permet d'optimiser la vitesse du jeu et des animations, une option sert même à déterminer votre configuration idéale. Dans un genre différent, le joueur pourra régler le niveau de difficulté du jeu ou choisir le joystick pour diriger son personnage. ■

Didier Latil

Walker on the wild side




C'est sans aucun doute les machines les plus célèbres de la trilogie de Lucas. Sur Yavine, vous devrez en effet affronter les fameux walkers...

Un peu trop facile, surtout avec les codes et les sauvegardes ! Heureusement, au clavier c'est injouable et à la souris, c'est limite !

L'avis de Didier



Lucas Arts prouve avec Rebel Assault, que le Mac est capable, au même titre que le PC, de fournir à ses utilisateurs un jeu de très grande qualité. La réalisation est une des toutes meilleures sur cette machine et le jeu a été pensé intelligemment pour s'adapter sur n'importe quel Mac haut de gamme (à base de 68040, avec 8 Mo de Ram, couleurs, CD double vitesse...). Je conseille vivement un joystick pour apprécier pleinement ce jeu d'action incroyable.



88 %

Graphisme	17
Son	19
Animation	17
Durée de vie	12



- Scènes cinématiques superbes.
- Ambiance *Star Wars* fidèle.
- Variété des phases.

- Voix américaines.
- Jouabilité discutable à la souris.
- Durée de vie courte.



Jeu d'action



Environ 450 francs.
Support : CD-Rom.

Technique : LC III ou plus, système 7 minimum, CD-Rom double vitesse, écran couleur, joystick.

ALIEN LEGACY

Allô ! La Terre ?

Une fois de plus la Terre s'est fait agressée par des extraterrestres. Le seul espoir des humains réside dans un vaisseau colonisateur qui explore l'espace depuis des années. Mais les ennuis attendent les joyeux colons !



▲ *L'ordinateur du capitaine garde une trace de tous les messages du jeu. Il vous indique les missions à effectuer pour progresser dans l'aventure.*

En 2119, alors qu'une guerre interstellaire fait rage dans le système solaire, le vaisseau colonisateur Calypso part pour le système Beta Caeli située à 55 années lumières de la Terre. Un voyage sans problème amène le vaisseau vers sa nouvelle patrie. L'équipage se réveille de son sommeil cryogénique pour apprendre avec joie, qu'en théorie il ne seront pas les premiers terriens sur place. En effet un second vaisseau plus rapide que le Calypso, le Tantalus, doit être sur place depuis déjà 20 ans. Problème, hormis des ruines, les colons du Calyspo ne trouve rien. Que s'est-il passé ?
Alien Legacy comporte trois phases distinctes. La colonisation avec l'aménagement des ressources des planètes, La recherche technologique et l'exploration des nouveaux territoires. Impossible de dire si c'est un jeu de gestion ou d'aventure. En effet, bien que vous deviez organiser votre production et gérer vos hommes, il vous faudra également résoudre l'énigme de la disparition du Tantalus, ce qui vous lancera dans de nouvelles aventures.
Au départ, vous possédez déjà un site de colonisation sur la planète principale du secteur. Votre vaisseau porteur, le Calysto, possède des ressources emmenées pour le voyage. Le développement des installations dépend des ressources disponibles car chaque bâtiment consomme des ressources pour la construction et pour l'entretien. L'énergie, les matières premières, les points d'installations vitales, les hommes et les robots : voilà vos ressources. L'énergie provient des centrales, les matières premières des industries, les ressources vitales des sites d'habitations, les hommes se reproduisent, et les robots sont fabriqués par les industries. Au total, la production des bâtiments, la production et la consommation des ressources, tout est lié. Il faut trouver un équilibre pour avoir des colonies rentables, celles qui produiront plus de ressources quelles n'en consomment. De plus l'équilibre devra être réajuster régulièrement, car avec les recherches technologiques, vous rendrez les bâtiments plus productifs.

Encore plus d'exploration et plus d'aventure



▲ *Au cours des missions d'exploration vous trouverez des indices sur ce que le Tantalus est devenue.*

Gros consommateurs

La recherche est liée aux laboratoires existants dans les colonies. Ceux-ci produisent des points de développement dans six branches scientifiques différentes. Lorsque une invention est prête, vous pouvez passez en phase de recherche appliquée. À ce moment, chaque invention nécessite des points dans plusieurs branches scientifique. Si vous ne les possédez pas, il faudra les produire avec les laboratoires. Attention, ceux-ci sont de gros consommateurs de ressources.
Avec les vaisseaux à votre disposition et ceux que vous produirez pour augmenter votre flotte spatial (vous commencez avec cinq vaisseaux, vous pouvez en avoir jusqu'à 150), vous aurez plusieurs missions



▲ *Une liste complète des vaisseaux avec leurs missions est accessible à tous moments.*

Kézako

Ça y est, l'espace est à la mode. Depuis six mois, c'est le déluge, Master of Orion de Microprose, Outpost de Sierra, Alien Legacy encore de Sierra, Reunion de Grandslam, Dune 2 de Virgin, Battle Isle 2 de Bluebyte. À venir encore Star Reach d'Interplay, Command & Conquer de Westwood. C'est le délire et je suis ravi. Généralement tous ces jeux sont à la fois gestion et aventure ce qui leur donne une durée de vie exceptionnelle : vous en avez au moins pour 50 à 100 heures de jeu, ce qui amortie l'achat.



▲ *Avec cet écran vous avez une vue d'ensemble de la gestion des ressources de toutes vos colonies terrestres ou spatiales.*



Avant d'atterrir, enclenchez le radar. Il consomme de l'énergie mais vous évite de trop chercher pour trouver des indices.



La recherche dépend principalement des points de technologie produits par les laboratoires.



Cette carte spatiale est utile pour optimiser la consommation en carburant lors des trajets des vaisseaux.



Vous n'êtes pas complètement démunis face aux menaces extraterrestres. Vos vaisseaux sont armés...



Si vous manquez d'énergie, un seul moyen : partir avec un vaisseau en chercher sur une planète.

possibles. Les plus simples sont celles de transport, afin d'amener des ressources à vos colonies. L'exploration est vitale pour votre développement et pour la partie aventure du jeu. Il existe une quarantaine de planète dans le système que vous de-

Objectif, le système Beta !

vrez explorer au fur et à mesure. Au début, toutes ne sont pas accessibles car les vaisseaux ne possèdent pas une grande autonomie. Pour une exploration efficace, le meilleur moyen est d'envoyer un vaisseau vers une planète, le munir d'énergie et de construire une base spatial en arrivant. En effet, les colonies peuvent être spatiales. Ensuite, vous possédez une base d'action pour explorer à souhait la planète.
La phase exploration ressemble à une phase arcade, puisque vous dirigez votre vaisseau dans un décor 3D dans lequel vous pouvez collecter des informations, ramasser des ressources, ou détruire avec vos lasers et vos bombes ce qui se trouve à portée. En trouvant des informations sur le Tantalus, vous découvrirez une histoire fantastique faisant intervenir plusieurs races extraterrestres. Sans mentir, le scénario est fantastique et il arrive d'oublier la partie gestion pour se consacrer uniquement à la partie aventure. Ce serait un tord car sans les ressources nécessaires, plus d'exploration et plus d'aventure. ■

Yann Renouard



Une colonie déjà évoluée : des bâtiments de niveau technologique trois sont présents.



L'écran de gestion des colonies, avec sa barre de ressources en bas de l'écran.

L'avis de Yann



Voici un jeu très bien ficelé. Les fans de Sim City ne seront pas déçus et ceux qui préfèrent l'aventure découvriront un bon scénario. Un seul reproche, au bout d'un moment la gestion devient délicate du fait du grand nombre de paramètres, mais pour certains cela sera un charme de plus. Au final, j'ai déjà passé deux nuits sur Alien Legacy, et je compte bien le finir, mais vue les derniers rebondissements du scénario, cela risque d'être assez long.



BATTLE BUGS

Un jeu plein de bugs

Ne vous affolez pas : le sous-titre de ce wargame ne signifie pas que le jeu plante sans arrêt mais qu'il est bourré de cafards et autres insectes qui se livrent des batailles sans merci pour le contrôle d'une tranche de pizza ou un reste de frites.



▲ *Le choix des options se fait à l'intérieur de la fourmillière.*

En tant que général du camp vert, mes ordres étaient de défendre l'objectif H-22, soit une tranche de pizza égarée sur une table. Je devais également prendre possession de l'objectif T-73, c'est-à-dire un reste de hamburger défendu par le camp rouge. La tâche était ardue... Les rouges alignaient cinq fantassins fourmis rouges, trois cafards, deux mantes religieuses, une guêpe et un redoutable scarabée rhinocéros. De mon côté, je ne disposais que de quatre fourmis, trois cafards, une abeille et trois sauterelles. Dès le début du combat, l'ennemi d'une force supérieure avance vers mon côté de la table pour prendre d'assaut la tranche de pizza. Mon seul atout, la mobilité. Je vois la brèche dans le système rouge et je fonce. Seules deux fourmis rouges défendent le reste du hamburger. J'attends que les troupes surpuissantes mais très lentes de l'ennemi sont assez éloignées de leur positions de départ puis je lance mon bataillon de sauterelles et l'abeille à l'assaut du hamburger. Les sauterelles passent la ligne ennemie d'un gigantesque saut tandis que l'abeille, qui a pris de l'altitude, suit le même chemin. À ce moment, la guêpe très rapide arrive sur mon rideau défensif. Seule, elle ne peut venir à bout des fourmis et des cafards qui lui sautent dessus. En trois bonds, les sauterelles ont atteint l'objectif bientôt rejoint par l'abeille. Un combat inégal s'ensuit. Le gros des forces ennemies est trop loin pour prêter secours aux malheureuses fourmis ou pour espérer atteindre rapidement la tranche de pizza. Après avoir défait les fourmis, les sauterelles hissent le drapeau sur le hamburger... La victoire est nôtre !

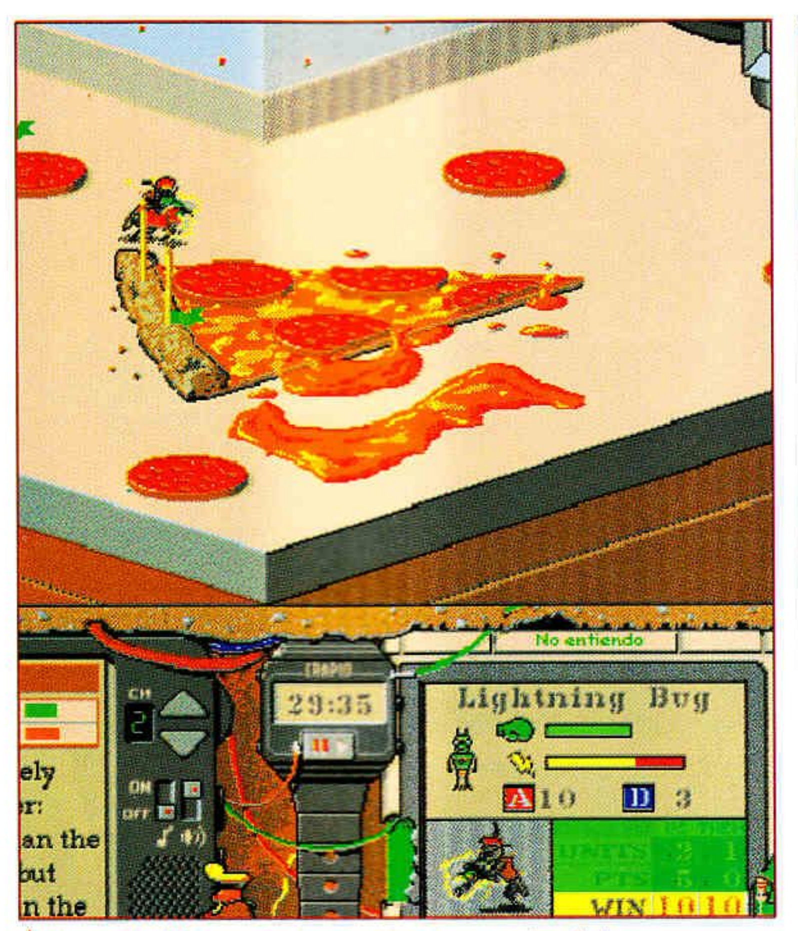


▲ *Une seule fourmi bien équipée peut venir à bout de trois araignées sans problème.*

Des cafards péteurs lâchent des gaz axphisiants

Y'a du Baygon dans l'air

Voila à quoi ressemble les combats que vous livrerez à travers de nombreux niveaux dans ce jeu mi-wargame, mi-action qui oppose deux camps d'insectes. Au début du jeu, vous pouvez soit choisir un des nombreux tableaux disponibles (il y en a plus de cinquante) soit partir en campagne pour les enchaîner. Pour chaque tableau, vous aurez droit à un briefing pendant lequel le général vous indiquera avec un voix nasillarde quel est votre objectif. Il implique la plupart du temps la prise de nourriture, sa défense ou l'élimination des ennemis. Commencent alors les choses sérieuses. Les bestioles dont vous disposez sont prédéfinies par le scénario de la bataille. L'interface qui vous permet de donner des ordres à vos petites troupes est très simple et très complète. En cliquant sur l'insecte, une série d'icônes vous permet d'accéder à tous les ordres possibles : aller à tel endroit, suivre tel insecte (et l'attaquer si c'est un ennemi), couvrir telle zone, lancer un projectile, faire tout cela en marchand ou en volant... Lorsque vous donnez des ordres, le temps arrête de s'écouler (dans le jeu... C'est pas la quatrième dimension), ce qui vous donne le temps de réfléchir. Vous pouvez même l'arrêter tout seul pour changer vos ordres en fonction de l'évolution de la bataille.
Chaque insecte possède deux caractéristiques de combat et de défense et deux jauges : une de points de vie et l'autre d'énergie. L'énergie est dépensée par certains insectes qui ont des pouvoirs spéciaux comme le saut, le vol ou des armes secrètes. La vitesse de déplacement est également variable selon l'espèce et la



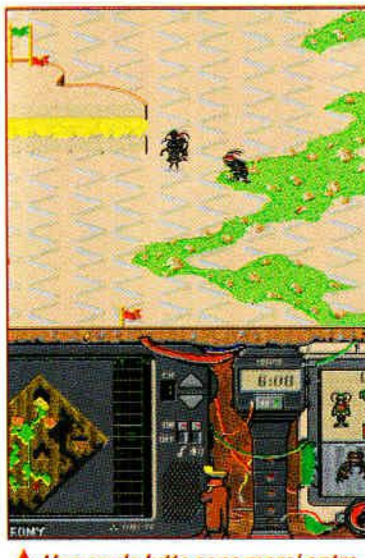
▲ *Un combat épique entre deux lucioles et une mante religieuse pour le contrôle d'une tranche de pizza.*

surface rencontrée. Une puce d'eau est très lente sur terre, mais très rapide sur l'eau. À vous d'exploiter ses capacités de déplacement grâce à une flaque de jus d'orange ou de lait. Certains insectes peuvent même lancer des projectiles comme des bombes, des gaz, des bouts de fromages ou des cailloux. Certains peuvent être utilisés de façon plus intéressante dans certaines conditions. Ainsi, un caillou fera plus de mal à un ennemi s'il est jeté d'une position haute. Si vous disposez d'une fourmi qui possède un ou deux cailloux, n'hésitez pas à la faire monter sur la boîte de corn flakes. Elle sera redoutablement efficace.

Lorsque vous aurez accompli les objectifs d'un niveau, vous passerez au suivant (et gagnerez peut-être une médaille). Mais

Des looks à la James Bond

pas de panique... Si vous vous faites exploser quatre ou cinq fois de suite sur le même niveau, le programme vous proposera de passer au combat suivant, histoire d'éviter de faire un caca nerveux et de balancer le fer à repasser dans l'écran. Tout au long du jeu, vous aurez droit à une petite musique d'ambiance (crispante au bout d'un moment) qui vous accompagnera. Il y a aussi des tas de bruitages d'explosions de combat, de pets (amis du bon goût, bonjour) qui correspondent au pouvoir de « gaz asphyxiants » de certains insectes et autres gâteries.

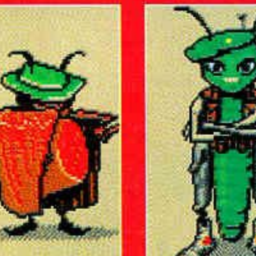


▲ *Une seule lutte sans merci entre trois cafards pour le contrôle d'un beau sandwich.*

Ce qui est vraiment sympa avec ce soft ce sont ses animations et surtout ses graphismes. Les insectes que vous dirigez ne ressemblent que de très loin aux vrais insectes... Ils sont tous grimés de façon à ressembler à des humains. Par exemple, les moustiques ont des casques de cuir et des lunettes d'aviateur, les commandants ont des fringues de généraux, les cafards ressemblent à des fantassins en armure de combat, les guêpes ont un look à la James Bond, etc. Bien entendu, lorsque le combat commence, tout ce petit monde bouge. Les abeilles prennent leur vol, les fourmis se mettent à marcher au pas, les puces sautent, les araignées balancent leurs pattes, les sauterelles font des bonds... Non seulement c'est rigolo, beau, mais en plus cela bouge en SVGA. Pour ceux qui en veulent toujours plus, le jeu permet même à deux adversaires humains de s'affronter... J'en reprends ! ■

Olivier Canou

Les troupes en présence



La puce assassin reste tout d'abord assez discrète avant d'assommer tous ses adversaires.



La sauterelle possède une bonne attaque, une très mauvaise défense mais se déplace très vite.



La punaise d'eau se déplace très rapidement dès qu'elle trouve une flaque d'un liquide quelconque.



Tous les commandants rajoutent des bonus en attaque et en défense aux unités qui se trouvent autour d'eux.



La fourmi est le fantassin de base. Elle peut lancer des projectiles.



La guêpe est le plus puissant des insectes volants.



La mante religieuse est très lente mais d'une puissance offensive et défensive remarquable.



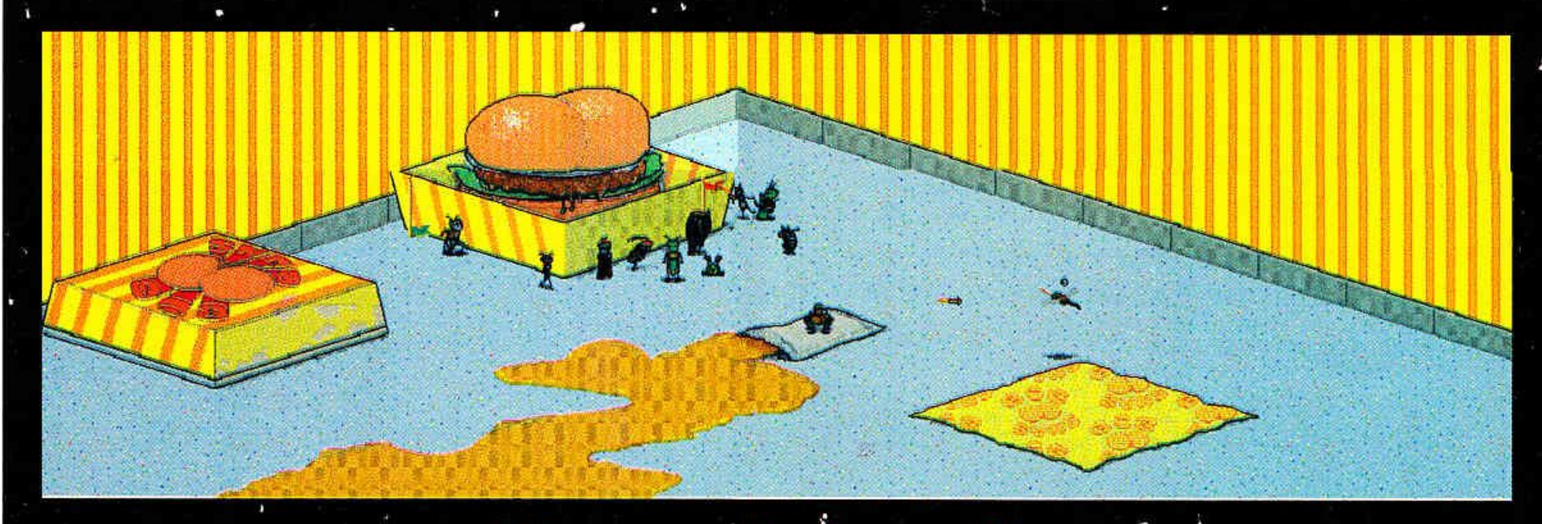
Le moustique est très rapide, il pique aussi très fort, peut larguer des bombes, mais un seul coup peut en venir à bout.



Le scarabée rhinocéros est le plus puissant de tous les insectes. Ses coups sont dévastateurs et son armure blindé.



L'araignée se déplace vite, a un bon facteur de combat et peut s'attaquer à plusieurs fourmis en même temps grâce à ses nombreuses pattes.



Champ de bataille

Tandis qu'un cafard attaque à la grenade, pour sonner l'ennemi, les sauterelles se lancent à l'attaque. Pour distraire le scarabée rhino monstrueux, une petite puce se sacrifie héroïquement en espérant faire gagner un peu de temps aux sauterelles. L'araignée reste en réserve tandis que le moustique resté en arrière jusqu'ici se lance à l'assaut en se préparant à lâcher les trois bombes dont il dispose sur les renforts ennemis.



▲ *Au fur et à mesure de vos victoires, la reine vous remet des décorations.*



▲ *Au début de chaque bataille, le général en chef présente les différents objectifs à ses troupes.*



◀ *C'est ce que les militaires appellent une prise sandwich.*

L'avis d'Olivier



Je n'avais pas entendu parlé de ce jeu avant de le voir tourner. Ordinairement, les jeux dont on entend pas parler avant leur sortie ne sont pas des foudres de guerre. Et bien, là si ! Battle Bugs est non seulement drôle, bien réalisé et doté d'une bonne interface, mais en plus c'est un très bon wargame/jeu de réflexion où il faut tirer au mieux partie des caractéristiques de ses troupes pour remporter la victoire. Mon seul regret : l'absence d'éditeur de batailles...



89%

Graphisme	15
Son	13
Animation	15
Durée de vie	15

+

- L'humour.
- Les tronches des insectes.
- L'interface.
- Mode deux joueurs.

−

- Y'en a pas.

Bolo

Environ 400 francs.
Support : disquette.

Technique : 386 minimum, toutes cartes sonores.

POWERS KINGDOM

Le Japon sauce AD&D

Qui eut cru que l'un des meilleurs jeux 3DO soit un japonais après Ultraman et Tetsujin ?!

Comme quoi il ne faut pas se fier aux apparences : en voyant Stéphane y jouer, un rire étouffé et mal contrôlé a bien failli me laisser sur le carreau. Un coup d'œil rapide sur Powers Kingdom est en effet un excellent moyen de se dérider : un personnage à la Nono le petit robot (ndlr : les références culturelles de Thierry ne cesseront jamais de nous étonner) : des ennemis à grosse tête et petit corps, aussi ridicules qu'incongrus (chiens à bec de perroquet, squelettes déguisés en footballeur américain...), des effets de zoom dignes de la Super Nintendo, et une tonne de menus entièrement en japonais.

Il faut éliminer !

Avec un peu de patience, le jeu commence à distiller un petit parfum de séduction particulièrement tenace (la preuve : Yann y a joué quatre jours non stop pour le finir). Le but se résume à éliminer les troupes maléfiques créées par Azraël sur tous les territoires d'un royaume quelconque. Vous commencez par tirer le gardien guerrier hors de son temple, ce dernier s'empresse alors de réveiller son alter ego magicien. Les deux se dirigent d'un pas décidé sur un territoire désertique peuplé d'ennemis. Les décors sont très variés : désert, forêt, temple, mine, mondes fantasmagoriques ou aquatiques... En fausse 3D avec certains éléments digitalisés, d'autres en images de synthèse, les graphismes ne sont pas particulièrement beaux. Ils ont toutefois le mérite d'être peu commun.

Le jeu alterne les phases d'exploration (vous avez un plan avec des points jaunes qui indiquent les coffres et des rouges pour les ennemis) et les phases de combat. Les combats fonctionnent par tour de jeu. Lorsque vous approchez d'un squelette, ce dernier doit vous repérer pour que vous adoptiez la formation d'attaque prédéfinie. Le squelette, comme vos personnages, possède un nombre de mouvement précis (cinq en moyenne), ce dernier doit être à côté d'un de vos gardiens pour attaquer. D'autres peuvent nuire à distance avec des sorts ou des armes de jet. Au départ, votre magot possède un sort d'attaque (l'arc-en-ciel de la mort) et un de guérison, tandis que votre guerrier se contente d'une simple attaque de proximité. Leurs pouvoirs et leurs points de vie ne cessent d'augmenter avec l'expérience et vous dirigerez vite de véritables machines à tuer ! Le jeu recèle d'astuces et de stratégies et le seul véritable reproche concerne les textes en japonais. ■

Thierry Falcoz

Excellent pour se dérider !



▲ Vous choisissez votre configuration d'attaque avec ce tableau.



▲ Les deux gardiens de fin possèdent des bottes secrètes.



▲ Le petit bout de casque rouge qui dépasse... c'est celui de votre guerrier, enfin, c'était...



▲ Une magnifique photo d'écran, vous ne trouvez pas ?



▲ Votre magicien ne peut guérir plus de 200 points de dégât.

▲ Attention ! N'utilisez une potion de guérison qu'après avoir porté une attaque, sinon vous perdez votre tour.



▲ De nombreux magasins vous permettent d'acheter des sorts de guérison (HP + 100, HP + 200) et des sorts d'attaque.

L'avis de Thierry



Powers Kingdom ne brille pas au premier contact visuel. Après 30 minutes de jeu et lorsque l'essentiel des menus japonais est assimilé, le jeu devient franchement passionnant. Chaque personnage (vous pouvez en diriger jusqu'à cinq) possède ses propres caractéristiques et chacun a son utilité. Les combats deviennent vite une succession de petits défis stratégiques des plus motivants. Si le japonais ne vous effraie pas, n'hésitez pas !





REVENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX CD ROM D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

7, rue des Ecoles
5005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
Lundi de 14 h à 19 h
Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
Métro : Maubert Mutualité
RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
☎ (1) 46.665.666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• TRAIN : Orlyval
• RER : Antony
• BUS : 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)



OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

42, rue de Pari
78100 ST GERMAIN EN LAY
☎ (1) 30 61 47 47
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER

OUVERT LE DIMANCHE D 10 H à 13 H

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

MEGA CD

(+ DE 250 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 990 F CDX PRO (neuf) 249 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

OAD AVENGER	99 F	BATMAN RETURN	249 F	SHERLOCK HOLMES	279 F
ARI ARM (JAP)	149 F	INXS	249 F	SHERLOCK HOLMES II	279 F
URAI (JAP)	149 F	JAGUAR XJ 220	249 F	SILPHEED	279 F
RNEST EVANS (JAP)	149 F	KRISS KROSS	249 F	SONIC	279 F
UNKY HORROR BAND (JAP)	149 F	PRINCE OF PERSIA	249 F	WONDER DOG	279 F
EAVY NOVA	149 F	AFTER BURNER III	279 F	WWF RAGE IN THE CAGE	279 F
OL FEACE (JAP)	149 F	CHUCK ROCK II	279 F	DRACULA	299 F
VOLFCHILD (JAP)	149 F	FINAL FIGHT	279 F	ECCO LE DAUPHIN	299 F
LACK HOLE ASSAULT	199 F	PUGGSY	279 F	THUNDERHAWK	299 F
IME GAL (JAP)	199 F				

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

ATTLE CORPS	TEL	YUMEHI MYSTERI MANSION	399 F	NHL HOCKEY 94	449 F
RACULA	TEL	AMAZING SPIDERMAN	449 F	STAR WAR	449 F
AD DOG MAC CREE 2 (US)	TEL	BILL WALSH FOOTBALL	449 F	TOMCAT ALLEY	449 F
EGARACE	TEL	DUNE	449 F	TERMINATOR	499 F
NOTHER WORLD	349 F	FIFA SOCCER	449 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	499 F
ICROCOSM	399 F	GROUND ZERO TEXAS	449 F	NIGHT TRAP (2 CD)	499 F
ORTAL KOMBAT	399 F	JURASSIC PARK	449 F		

NEO-GEO

+ DE 300 JEUX DISPONIBLES

LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

CONSOLE* NEO-GEO 1490 F
Mémory Card* 159 F MANETTE 499 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

CYBER LIP	299 F	FATAL FURY	399 F	STELLAR 7	549 F
GHOST PILOT	299 F	TOP PLAYER GOLF	399 F	FATAL FURY 2	599 F
NAM 75	299 F	WORLD HEROES	399 F	SUPER SIDEKICK	699 F
RIDING HERO	299 F	ART OF FIGHTING	499 F	SAMOURAI SHODOWN	990 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS ATTENDUS) :

AGRESSORS OF DARK KOMBAT	TEL	AERO FIGHTER 2	TEL	CONSOLE CD ROM NEO GEO	TEL

OVERGAME™ MACHINE CX

La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!

Elue meilleure console d'arcade par les magazines de jeux vidéo !
Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente ...



1590 F

3 DO

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES (neufs et occasions)

CONSOLE 3 DO (version PAL) + 2 jeux TEL
PISTOLET 3 DO 399 F MANETTE SUPPL. 399 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

JOHN MADDEN FOOTBALL	199 F	MAD DOG MAC CREE	279 F	STELLAR 7	279 F
DRAGON'S LAIR	279 F	NIGHT TRAP	279 F	SUPER WING COMMANDER	279 F
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	279 F	OUT OF THIS WORLD	279 F	TOTAL ECLIPSE	279 F
INCREDIBLE MACHINE	279 F	PEEBLE BEACH GOLF	279 F	TWISTED	279 F
LEMMINGS	279 F	SEWER SHARK	279 F		

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

ALONE IN THE DARK	TEL	FIREBALL	TEL	JURASSIC PARK	375 F
BALL Z	TEL	MICROCOSM	TEL	ROAD RASH	375 F
DEMOLITION MAN	TEL	ULTRAMAN (JAP)	TEL	MEGARACE	399 F
DOCTOR HAUZER (JAP)	TEL	WACKY RACE (JAP)	TEL	WHO SHOT JOHNNY ROCK	399 F
FIFA SOCCER	TEL	COWBOY CASINO	375 F		

+ 30 nouveautés attendues en Septembre & Octobre 94

CD 32

CONSOLE CD 32 + 2 JEUX 1490 F

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 99 F

MANETTE SUPPLÉMENTAIRE 299 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ARABIAN NIGHT	99 F	BUBBA'N STIX	159 F	MORPH	159 F
CHUCK ROCK	99 F	CAPTIVE 2 LIBERATION	159 F	NIGEL MANSELL	159 F
ALFRED CHICKEN	139 F	CHUCK ROCK 2	159 F	OVERKILL & LUNAR	159 F
D. GENERATION	139 F	DANGEROUS STREET	159 F	PINBALL FANTASIES	159 F
SENSIBLE SOCCER	139 F	DISPOSABLE HERO	159 F	PIRATE GOLD	159 F
TROLLS	139 F	LABYRINTHE OF TIME	159 F	SEEK & DESTROY	159 F
WHALE'S VOYAGES	139 F	LOTUS TURBO TRILOGY	159 F	MICROCOSM	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

BRUTAL SPORTS FOOTBALL	TEL	LAMBORGHINI	249 F	LITIL DIVIL	269 F
DRAGONSTONE	TEL	MANCHESTER UNITED	249 F	UFO	269 F
BANSHEE	249 F	QUICK THUNDER RABBIT	249 F	ULTIMATE BODY BLOWS	269 F
BRIAN THE LION	249 F	CANNON FODDER	269 F	ZOOL II	269 F
GLOBAL EFFECT	249 F	LEGACY OF SORASIL	269 F	HEIMDALL II	299 F

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU 2190 F

MANETTE SUPPLEMENTAIRE 349 F

Exemple de prix :

		CLUB DRIVE	TEL	TEMPEST 2000	TEL
ALIENS VS PREDATOR	TEL	CRESCENT GALAXY	TEL	TINY TOONS	TEL
BRUTAL SPORTS	TEL	DINO DUDES	TEL	WOLFERSTEIN 3D	TEL
CHECKERED FLAG 2	TEL	RAIDEN	TEL		

CD ROM PC

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

THEME PARK	TEL	INCA II	349 F	BENEATH A STEAL SKY	399 F
MANCHESTER UNITED	249 F	INCREDIBLE MACHINE	349 F	CONSPIRACY	399 F
OSCAR	249 F	JOURNEYMAN PROJECT	349 F	HANDS OF FATE (KYRANDIAII)	399 F
DAEMONSGATE	299 F	KINGS QUEST VI	349 F	KING'S QUEST ANTHOLOGY	399 F
DESERT STRIKE	299 F	LAURA BOW II	349 F	LANDS OF LORE	399 F
DRAGONSPHERE	299 F	LEISURE SUIT LARRY VI	349 F	QUANTUM GATE	399 F
INNOCENT	299 F	LOST IN TIME	349 F	OUT POST (VF)	399 F
INNOCENT	299 F	MORPH MAN	349 F	RAVENLOFT	399 F
JUNGLE STRIKE	299 F	POLICE QUEST IV	349 F	RISE OF THE ROBOTS	399 F
MEGARACE	299 F	REBEL ASSAULT	349 F	SAGA OF ACES	399 F
MICROCOSM	299 F	RETURN TO ZORK	349 F	SYNDICATE PLUS	399 F
OH NO NORE LEMMINGS	299 F	SPACE QUEST ANTHOLOGY	349 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	399 F
WORLD CUP USA 94	299 F	STARLORD	349 F	CRITICAL PATH	429 F
IRON HELIX (VF)	329 F	SUPER STRIKE COMMANDER	349 F	HELL CAB	449 F
BETRAYAL AT KRONDOR	349 F	T.F.X.	349 F	MYST	449 F
COMMANCHE	349 F	UFO	349 F	THE HORDE	449 F
DUNGEON HACK	349 F	WORLD OF XEEN	349 F	ULTIMA VIII	449 F
GABRIEL KNIGHT (VF)	349 F	DAY OF THE TENTACLE	369 F	WRA TH OF THE GODS	449 F
GREAT NAVAL BATTLE II	349 F	GOBLINS III	369 F	7TH GUEST	449 F
HEIMDALL II	349 F	AL QUADIM	399 F		

GRAND CHOIX DE JEUX CD ROM PC OCCASION
Téléphonez pour réservez !!!

CD ROM MAC

Exemple de prix :

THEME PARK	TEL	GOBLINS 1	349 F	GOBLINS 3	349 F
GABRIEL KNIGHT	349 F	GOBLINS 2	349 F	LOST IN TIME	399 F

CDI PHILIPS

LECTEUR CDI PHILIPS **TEL**
Un choix de +50 CD pour CDI

CDX CHARME

RESERVE AUX ADULTES

+ DE 80 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

BLOND JUSTICE	249 F	101 SEX POSITION VOL 2	299 F	MYSTIC OF ORIENT	349 F
CALIFORNIA DAY	249 F	BUSTY BABES	299 F	HIDDEN OBSESSIONS	399 F
CALIFORNIA DAY DREAMER	249 F	MAIN STREET USA	299 F	ADVENTURE OF SEYMORE BUTS	449 F
SIN FULLY YOURS	249 F	TRACY I LOVE YOU	299 F	DREAM MACHINE	449 F
EXPOSE	279 F	DIGITAL DANCING	349 F	NIGHT WATCH INTERACTIF	449 F
101 SEX POSITION VOL 1	299 F				

JEUX D'OCCASION
Appelez-nous pour connaître les disponibilités !!!

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre **CARTE DE FIDELITE** complète, vous gagnez **300 FRS de Jeux Gratuits**

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

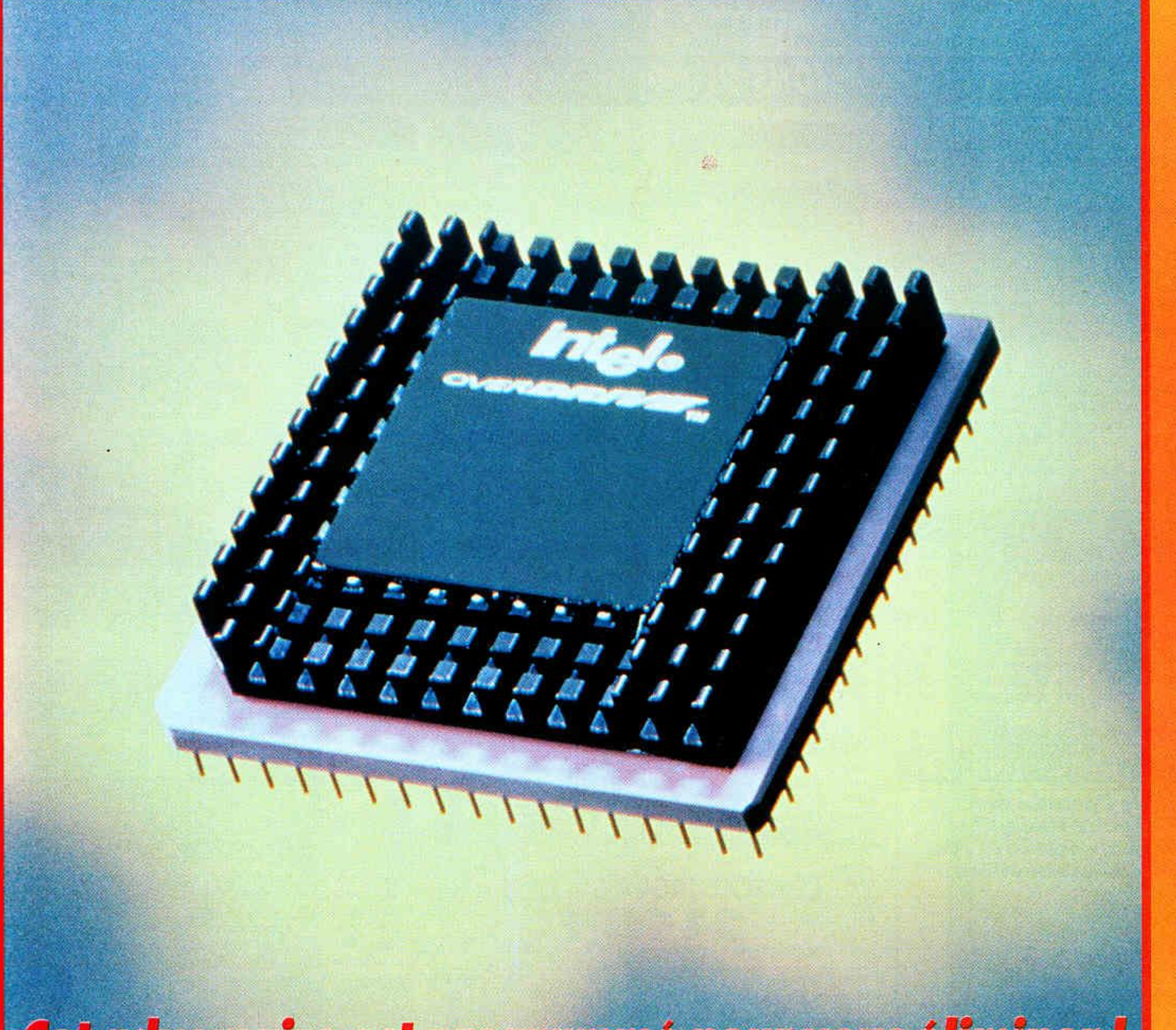
NOM.............................PRENOM.............................
ADRESSE.............................
CODE POSTAL.............................VILLE.............................
TEL DOM : ....TEL BUR :.............................

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature.............................

GEN 4 09/94

PLUS ON EST

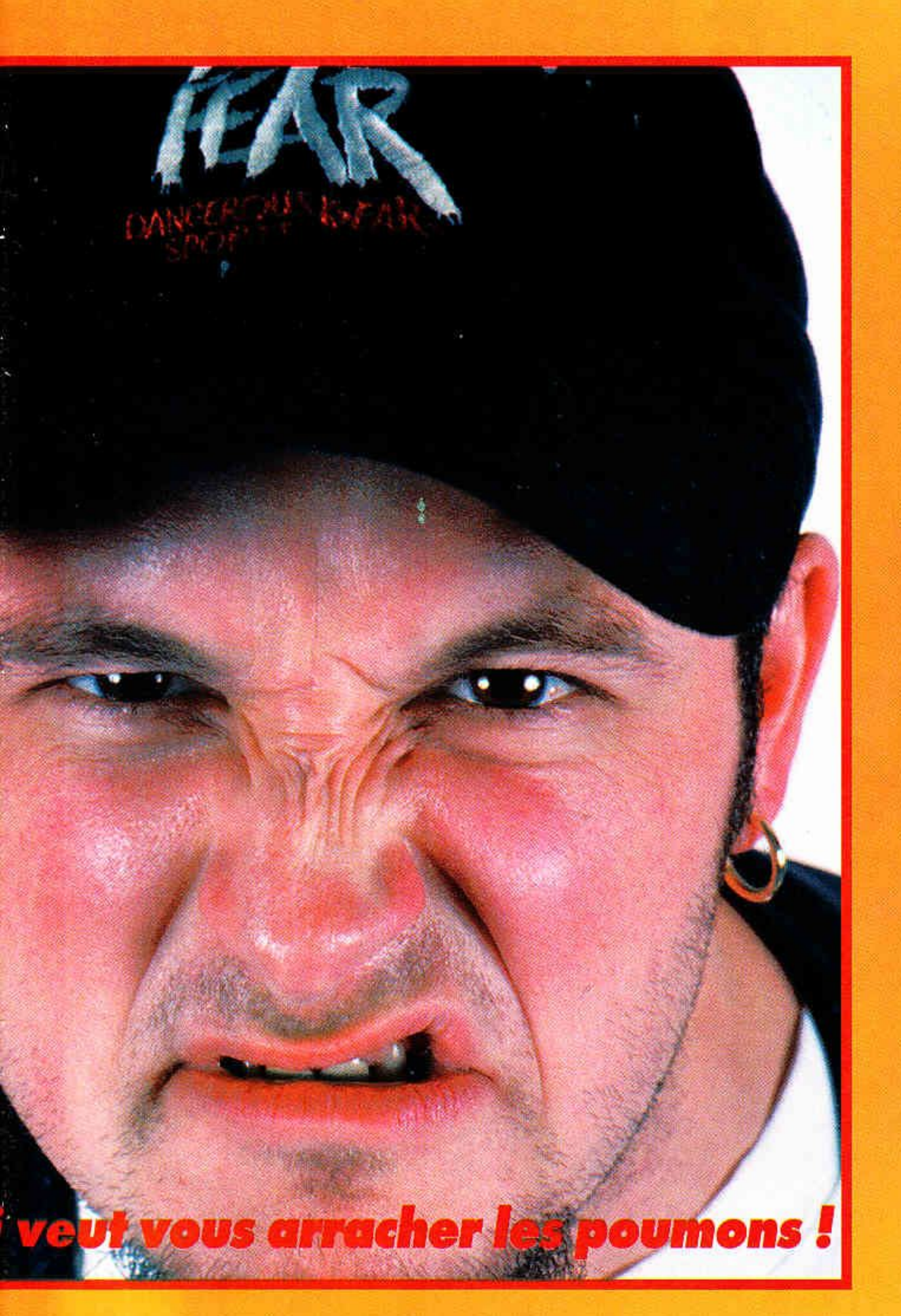


Cet adversaire est programmé pour vous éliminer !

Celui

... PLUS ON

T DE FOUS....



veut vous arracher les poumons !

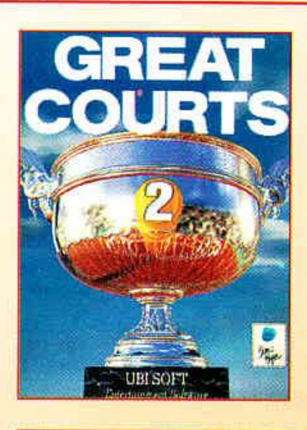
N RIT !

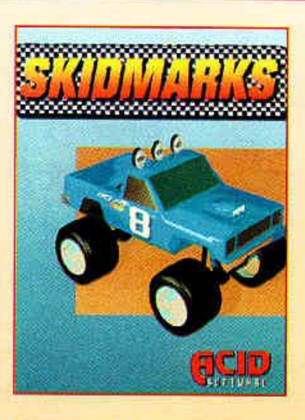
On réduit trop souvent le jeu vidéo à une simple confrontation entre le joueur et l'outil informatique, d'où le cliché du maniaque de micro au visage exsangue et aux yeux exorbités totalement associal, zombifié, et ne vivant qu'à travers ses jeux. Certains s'imaginent mêmes que les fous de jeux vidéo sont des sadiques habillés d'un grand pardessus avec un joystick dissimulé dessous ! Cependant, de très nombreux jeux proposent une option multijoueur. Certains sont même dédiés au jeu en réseau. Ce dossier prouvera aux yeux du monde, s'il en est encore besoin, que le jeu vidéo prend toute sa dimension à plusieurs. Rien ne remplacera jamais un partenaire humain, même un gigapentium à 30 000 MHz !

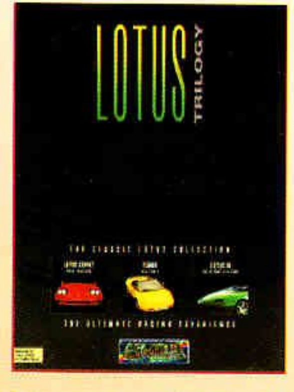
Un mégatest réalisé par Thierry Falcoz.

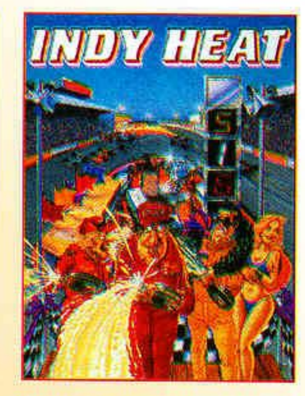
LES JEUX SONT FAITS, ET RIEN NE VA PLUS !

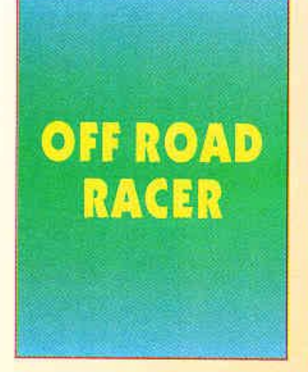
Plus ou moins récents, ces quelques jeux sont pour la plupart des modèles de jouabilité : option multijoueur oblige. Jeux d'action, de simulation, de réflexion... sur PC, Amiga et ST. À deux ou à plus, un seul choix s'impose : le vôtre !

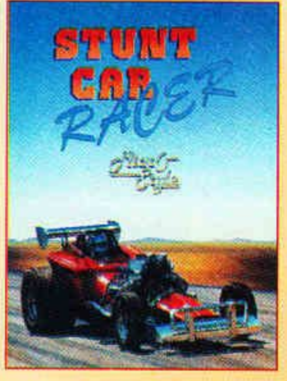




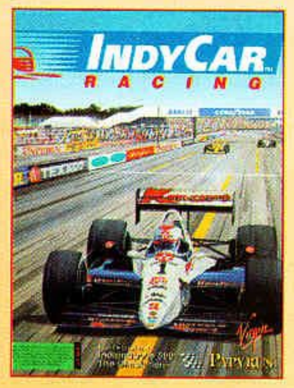




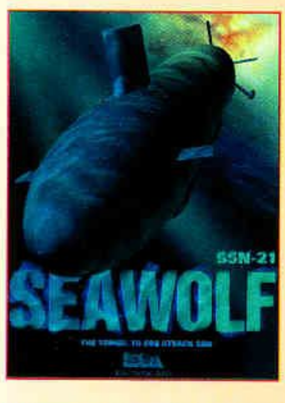


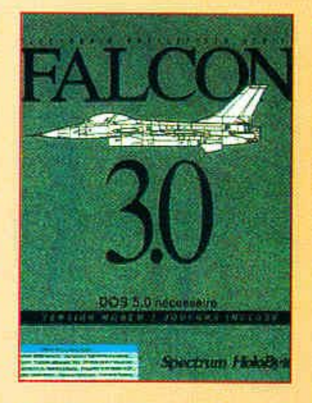








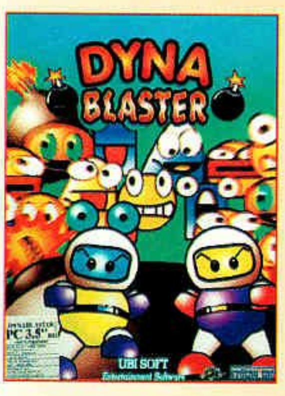




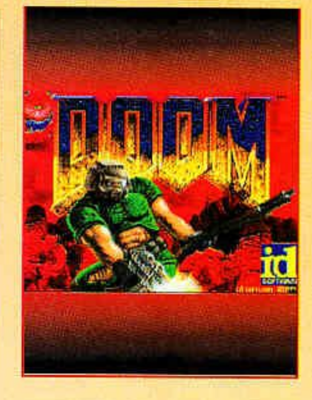


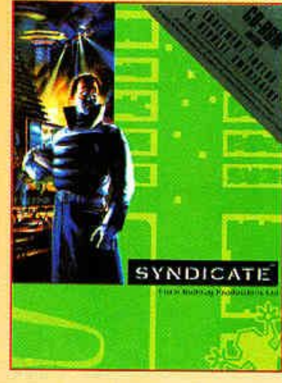


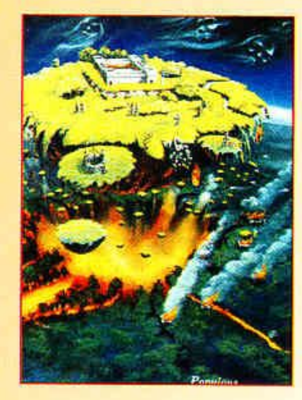


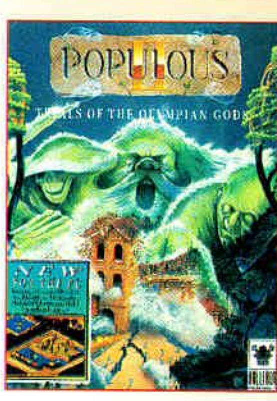


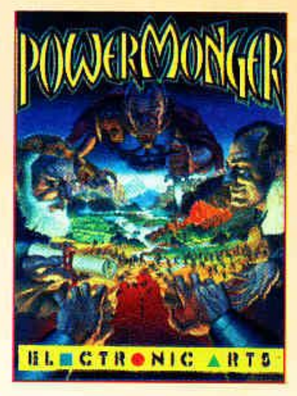


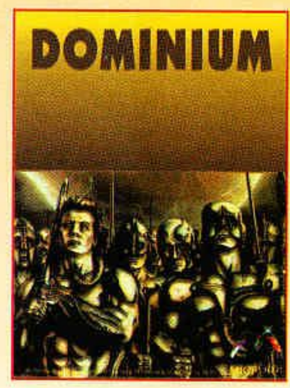
















Comment s'équiper pour jouer à plusieurs ?



Un PC ou un Amiga

Le premier impératif pour jouer à plusieurs est de posséder un ordinateur (ndlr : si, si, c'est pas des blagues !). Sinon vous pouvez toujours vous rabattre sur le Monopoly ou les échecs… Pour jouer en réseau, deux micros au moins doivent être regroupés.

Un écran ou plusieurs avec un joystick pour chacun

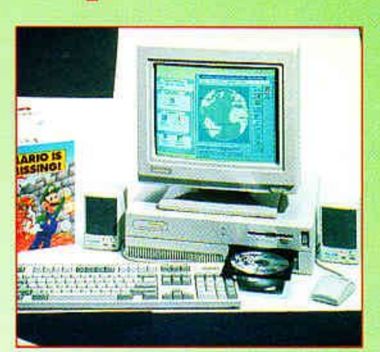
L'écran ou les écrans sont indispensables pour une meilleure appréciation du jeu. De plus, chaque joueur doit impérativement avoir son propre joystick pour éviter les excuses oiseuses du type : « O.K. t'as gagné mais c'est tout à fait normal, je déteste jouer avec ton joystick ! »

Un doubleur de joystick

Il se branche sur le port parallèle et permet d'utiliser deux joysticks supplémentaires pour jouer à quatre devant le même écran. Toutefois, les jeux qui proposent cette option sont rares… très, très rares. Ils se comptent sur les doigts d'une main de Yakuza maladroit !

Un câble null modem RS232

Il permet de relier (et d'une manière très intime) deux ordinateurs entre eux en utilisant les ports séries. Le programme de jeu détècte alors ce cordon ombilical informatique et autorise le jeu à deux ou quatre et parfois même plus.



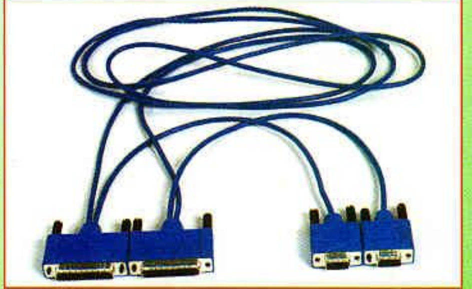
Un téléphone et un Minitel

Pour faire la peau à ses adversaires sans risquer des représailles, autant mettre de la distance entre eux et vous. Pour cela, rien de tel que le modem pour relier via le téléphone plusieurs ordinateurs, ou le Minitel qui propose de nombreux jeux testés dans ce dossier.

Les plus

N'oubliez pas non plus les indispensables pizzas, bouteilles de Coca (ou de Pepsi, selon les goûts… faut savoir s'adapter), café à volonté pour les longues nuits de championnat…





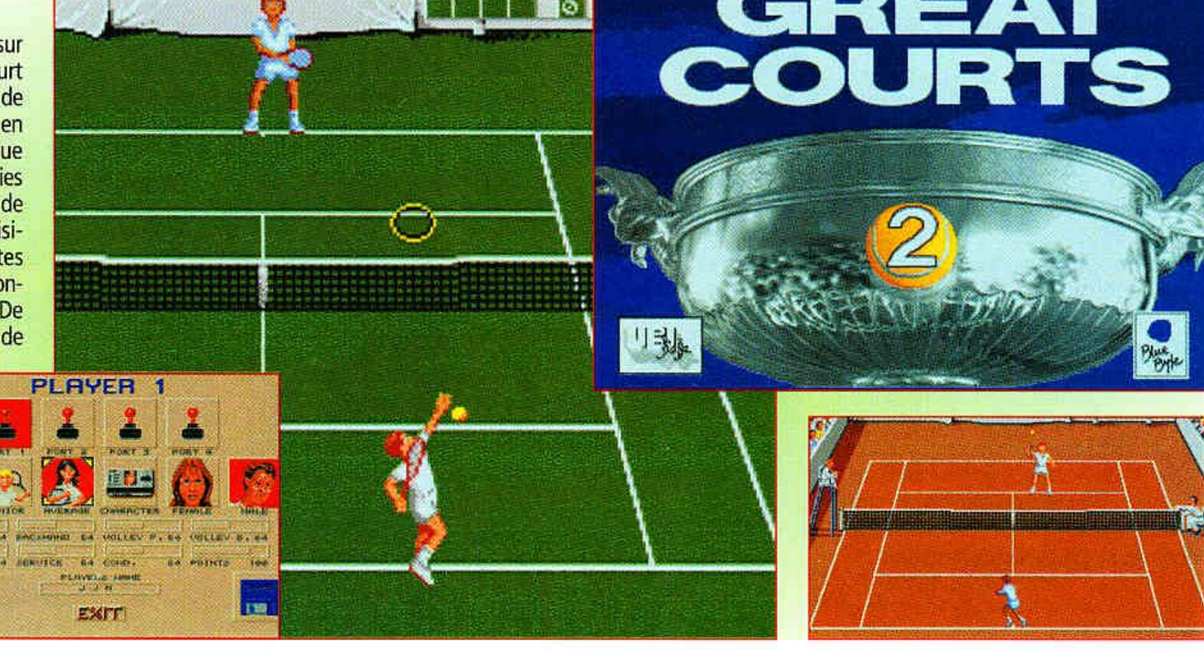
Pourquoi jouer à plusieurs ?

Beaucoup prétendent que le jeu vidéo isole, ils s'imaginent même qu'il rend asocial. Certains sont même persuadés qu'un jeune passionné par les jeux est le type parfait du futur *serial killer*. Ce dossier risque fort de leur faire sentir l'étendue et le poids de leur erreur… En effet, le nombre croissant de programmes qui proposent une option de jeu en réseau répond à une demande des joueurs. Il prouve également l'intérêt qu'ils leur portent. En fait, un jeu ne prend vraiment toute sa dimension qu'à plusieurs. La raison est simple et tient en deux mots : facteur humain… Il est évident que se mesurer à un être de chair et de sang est plus motivant qu'affronter un simple petit tas de pixels. Cette confrontation, ou cette entraide, par écran interposé crée une émulation particulière, comparable à celle de tous les sports d'équipe. Les jeux multijoueurs ne font pas uniquement intervenir nos réflexes ou notre habileté : des jeux de stratégie comme Seawolf ou Populous mettent également à profit nos myriades de petits neurones. ■

Sport : l'Amiga sportif

Great Courts 2 (Ubi Soft)

Sans conteste le meilleur tennis sur Amiga (en attendant Open Court Tennis), il fait partie des figures de proue de la logithèque de tous sportifs en chambre. Avec une présentation en vue semi-aérienne (comme à la TV), les parties à quatre n'entraînent pas la scission de l'écran. Le jeu est donc d'une grande lisibilité et laisse le joueur libre de toutes contraintes visuelles. Sans être exceptionnels, les graphismes restent plaisants. De toute manière, l'immense jouabilité de Great Courts 2 suffit très amplement au plaisir du joueur. Grâce à un simple duplicateur de joystick, à vous les doubles infernaux, les regards meurtriers et les hurlements de joie des vainqueurs triomphants… Un classique toujours dans la course et résolument incontournable. ■



Indy Heat (Sales Curve) et Off-Road Racer (Virgin)

Tous deux sont des clones de Supersprint, ils présentent des circuits affichés en un bloc sur l'écran. Deux aux joysticks et un au clavier, trois joueurs s'affrontent au volant d'un buggy pour Indy ou d'une F1 pour Off-Road. Ce dernier se distingue par des circuits mal entretenus : buttes de terre, flaques d'eau, nids de poule... Verdun version Virgin ! La touche personnelle d'Indy Heat est la nécessité de s'arrêter de temps en temps pour faire le plein. Durant cette courte période d'immobilité, vos adversaires peuvent vous éjecter et interrompre votre ravitaillement ! Les collisions et les sorties de piste provoquées sont le sel de ce type de jeu, provoquant ainsi l'hilarité des sadiques et l'énervement des victimes. Le gros regret commun aux deux jeux est de ne pouvoir utiliser un doubleur de joysticks pour jouer à quatre... ■







Skidmarks (Acid Software)

Dernier rejeton en date de Supersprint, Skidmarks s'est installé en pole position des meilleurs jeux du genre, et pourtant la concurrence est rude sur Amiga. Il se joue non pas à deux, ni à trois, mais à quatre sur deux écrans, en reliant deux Amiga à l'aide d'un câble de raccordement. La fenêtre est scindée en deux et vous pouvez vous éclater sur de superbes circuits en fractales. Très jouable et incroyablement rapide au niveau le plus élevé, Skidmarks est en outre d'une maniabilité parfaite. Indispensable ! ■



Lotus 2 Turbo Challenge (Gremlin)

Ils sont trois, édités par Gremlin, proposés en compilation et chéris par tous les fans de l'Amiga. Ils ont le même nom suivi de numéros différents... Classiques parmi les classiques, les Lotus n'ont jamais été surpassés. Ce ne sont pourtant pas les tentatives qui ont manqué. Lotus 2 se distingue par son option multijoueur. Un classique câble null modem et deux versions du jeu sont nécessaires. Il est composé de huit décors : forêt, nuit, brouillard, neige... chacun composé de cinq à dix étapes. Il suffit qu'un des joueurs termine l'étape pour que les autres, quelle que soit leur performance accèdent à la suivante. Les graphismes superbes, et surtout une animation sans faille, font de ce jeu d'arcade un must du réseau sur Amiga. ■

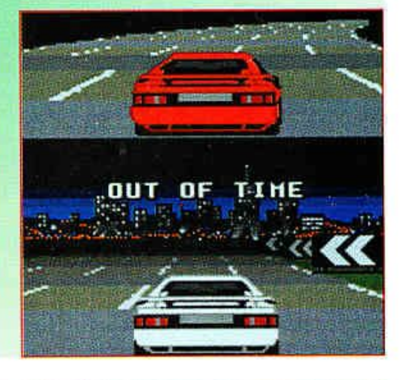










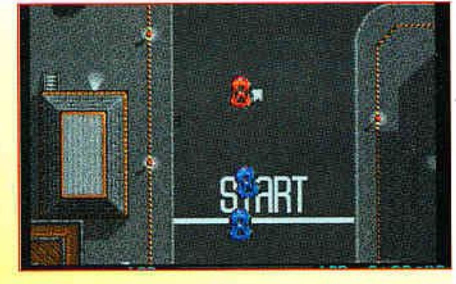


Overdrive (Team17)

Le mode « Link up » de Team17 permet de jouer à deux et non à quatre comme la majorité des jeux du genre. Overdrive manque de richesse : quatre types de circuit (Ice, Desert, GP, City) et autant de véhicules (Buggy, GP, 4 x 4, Sport). Le peu de bonus souligne encore ce manque. Les graphismes très cleans sont malgré tout avares de détails et les circuits en boucle pas suffisamment torturés. Ce catalogue de défauts est (heureusement) contrebalancé par un scrolling atteignant sans peine Mach 7. Cette vitesse risque de refroidir les novices du joystick, qui trouveront Overdrive injouable voire même traumatisant. L'ambiance sonore est impeccable (voix digitalisées, musiques rythmées) et s'enrichie encore d'hurlements de rage et de désespoir en reliant deux Amiga ! ■





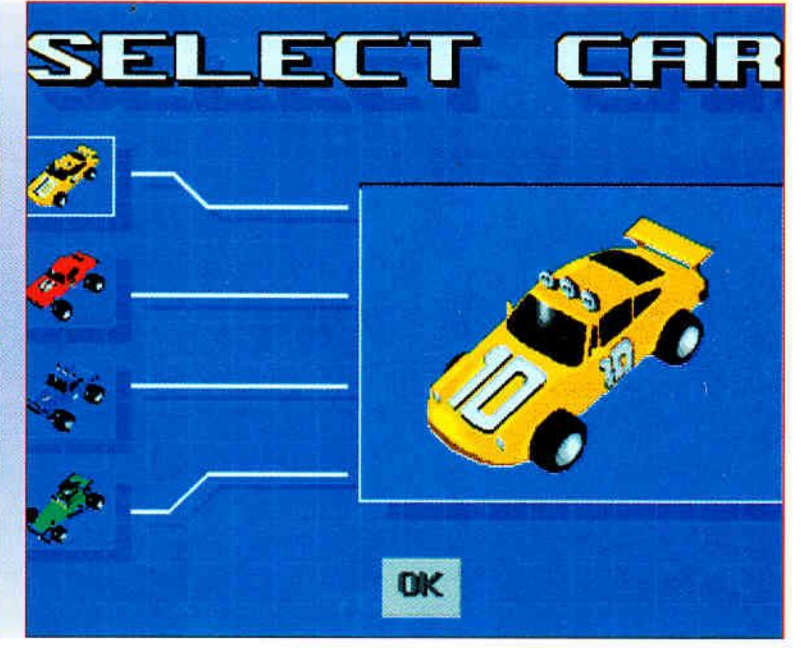












COMPAR-HÂTIF SPORTIF

Il y a peu de jeux de sport dans notre sélection, si l'on excepte les simulations automobiles. Ce n'est pas l'arrivée en masse des jeux de football (coupe du monde oblige) qui risque de changer quelque chose... ■



Action : l'éclate à plusieurs

Dyna Blaster (Ubi Soft)

Adaptaté du célèbre Bomberman, le but est très simple : il faut poser des bombes et faire en sorte qu'elles explosent avec un des trois autres joueurs, voire pourquoi pas, les trois autres joueurs ! Malheureusement, le jeu date un peu, et les options vous sembleront très limitées si vous avez déjà joué à Super Bomberman sur Super Nintendo. Il n'en reste pas moins toujours aussi efficace pour déclencher des crises de rage chez les perdants et l'indicible triomphe du vainqueur ! J'adore ce jeu, essayez-le simplement une fois à quatre et vous l'adopterez pour toujours. Le dupliqueur de joysticks est fourni avec le jeu, sur Amiga comme sur PC. Un must ! ■





Bomb'X (Mediagogo)

Tous les succès cinématographiques ont un clone classé X. Pour le jeu vidéo, un mouvement identique s'amorce : Bomb'X est la version détournée de Bomberman. Vous dirigez une petite... que vous devez revêtir d'un préservatif afin d'être paré pour faire honneur à la demoiselle qui vous attend au centre de l'écran. Contrairement à Bomberman, les joueurs ne peuvent pas se bloquer avec des bombes mais se tuer en se « tirant » dessus. Le jeu est beaucoup plus rapide, puisqu'on doit se courser mutuellement pour tuer et éviter d'être tué (to be or not to be). Bomb'X est composé de cinq fonds digitaux, de 50 niveaux et de nombreux bonus originaux. Il existe sur PC, Mac, ST et Amiga au prix dérisoire de 69 francs ! Seules restrictions, il ne se joue qu'au clavier sur PC et Mac (touches paramétrables), deux au clavier/deux aux joysticks sur Amiga et ST. ■







Doom V1.2 (ID Software)

Sur PC, Doom est un incontournable du jeu en réseau. Un simple câble de branchement null modem, reliant les ports séries de plusieurs PC, vous propulse dans un monde où la sauvagerie n'a d'égale que le sadisme. Avec sa 3D texturée d'une fluidité unique, sa vue plein écran, ses labyrinthes immenses et complexes, ses armes dévastatrices... il a révolutionné l'idée que l'on se faisait du jeu d'action sur PC. Les photos d'écran avaient créé une multitudes de sceptiques, le jeu les a tous convertis en adeptes d'ID Software. À plusieurs, vous devez finir le niveau et vous pouvez considérer les autres joueurs, soit comme des ennemis, soit comme des alliés... à chacun sa stratégie. ■











COMPAR-HÂTIF MUSCLÉ

Trois jeux seulement dans cette rubrique action, mais pas des moindres ! Deux incontournables ! Si vous n'avez joué ni à Doom, ni à Dynablaster ou à Bomb'X à plusieurs, alors vous n'avez jamais joué ! ■

Simulation : le PC en vol ou en piste

Grand Prix F1 : jusqu'à 26 joueurs ! (Microprose)

Pour jouer en réseau avec GPF1, vous devez acquérir le fichier d'extension fourni par Microprose. Le formidable jeu de Geoff Crammond est alors l'incarnation informatique du bonheur absolu… Le septième ciel du jeu vidéo. Graphismes superbes en 3D surfaces pleines, les seize circuits sont fidèles aux vrais : Monaco, Monza… Le réalisme du pilotage est formidable… Entièrement paramétrable, le jeu est accessible aux virtuoses comme aux petits joueurs. Pour une fois, on a réellement l'impression d'être au volant d'une F1, les arbres ressemblent à des arbres, les chicanes à des chicanes… F1GP comporte aussi une forte dose de stratégie avec le réglage complet de votre F1 : les passionnés s'y retrouveront. Ce jeu fait partie des rares sorties qui servent toujours de référence. Il doit obligatoirement faire partie de votre logithèque ! À deux joueurs en même temps ou jusqu'à 26 chacun son tour !





Evasive Action (Mindscape)

Plus proche d'un jeu d'arcade que d'un simulateur, Evasive Action est conçu pour jouer à deux. Vous avez le choix entre jouer sur le même écran ou relier deux PC par un câble modem. La connexion entre deux machines de puissance différente est gérée par le programme, il a aussi gommé le retard allant de pair avec la plupart des jeux en réseau. Vous avez le choix entre quatre époques et deux appareils pour chacune. Il existe aussi trois modes de jeu. Le duel aérien consiste à abattre l'autre en détruisant un maximum de cibles pour collecter des bonus. La chasse aérienne vous met au défi d'exécuter des acrobaties à grande vitesse, tout en tirant sur le second joueur pour le paralyser. Enfin, l'assaut est une version informatique du « chat et de la souris », hilarant ! Un jeu indispensable à deux joueurs.



Falcon 3.0 (Spectrum Holobyte)

Suite du classique Falcon, un mode deux joueurs est prévu en branchant deux PC par modem ou câble direct. Vous êtes alors aux commandes d'un General Dynamics F-16 Falcon… Non, ce n'est pas une multinationale mais juste un jet. Le jeu commence un peu à dater, les graphismes n'utilisent pas de textures mapping mais il conserve un attrait indéniable dû à l'utilisation du réseau. Les ennemis sont variés : Mirage, Mig, Jet SU25 et SU27… Les campagnes se déroulent au Panama, au Koweit et en Israël sur cartes réelles. Surtout pour les fous de vraies simulations.







Armour Geddon 1 et 2 (Psygnosis)

Seules simulations de ce mégatest à proposer une partie réflexion et un cadre futuriste, les Armour Geddon n'en retiendront que davantage votre attention. Vous êtes le propriétaire d'une petite base qui ne demande qu'à prospérer. Le but est de créer des véhicules et des armes afin de détruire le joueur à l'autre bout du câble null modem. Avec d'excellents graphismes en 3D, AG2 est techniquement parfait sans nuire à l'intérêt. Vous pouvez mettre en place une armada de véhicules : tanks, avions, hélicoptères, dirigeables… et passer indifféremment de l'un à l'autre. Bref, si la simulation l'emporte vite sur la stratégie, ce mélange des genres est efficace et promet de longues campagnes à anéantir les trois tanks de votre petit frère !









Indycar Racing (Virgin)

Le championnat Indy est la version américaine de la F1. Cependant, contrairement à cette dernière, les voitures ont des performances comparables et la différence se joue au niveau de la témérité des pilotes. La technique utilisée est à la dernière mode, c'est-à-dire en 3D texturée. Indycar Racing utilise des effets inédits qui renforcent le réalisme de la course : léger flou dû à la chaleur des moteurs au départ, nuages de poussière lorsqu'une voiture quitte le circuit… La prise en main est délicate au début, les adeptes de GPF1 devront se familiariser à la formule Indy et à la spécificité des réglages du véhicule avant d'apprécier le jeu. Pour jouer à deux, il vous faut des modems compatibles Hayes (norme usuelle) ou un simple câble de connexion directe. Le jeu prend alors la dimension que vous pouvez imaginer : bonjour les crashs provoqués, les queues-de-poisson vicieuses… ■

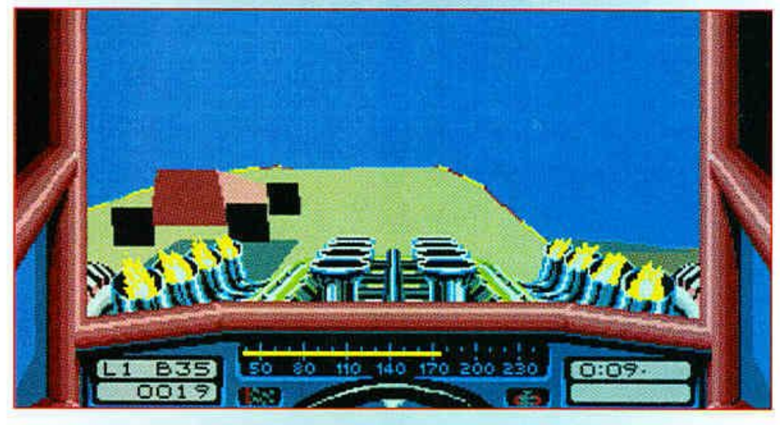






Stunt Car Racer (Micro Style)

Avant même de parler du jeu, il faut indiquer le nom de son auteur : Geoff Crammond. L'immense génie qui est parvenu à rendre les sensations d'une F1 sur un écran de 15 pouces ! Avec l'antédiluvien Stunt Car, il a commencé par simuler le véhicule connu aujourd'hui sous le nom de Midget Car. Un engin effilé avec des petites roues à l'avant, des grosses à l'arrière et un cockpit renforcé d'une gaine de sécurité. Cette simulation met à votre disposition huit circuits bourrés de pentes à 50 %, de rampes de type saut à ski et autres plaisanteries. Stunt Car se joue à deux avec deux Amiga ou deux ST. Vous avez la possibilité d'éjecter l'ennemi hors de la piste ! Le principal atout du jeu est son réalisme, on a l'impression d'être derrière le volant. Et ce malgré les décors très dépouillés. Les bruitages renforcent encore ces sensations : grincements de la carrosserie, crissements des pneus… Pourquoi n'y a-t-il jamais eu de suite ! ■

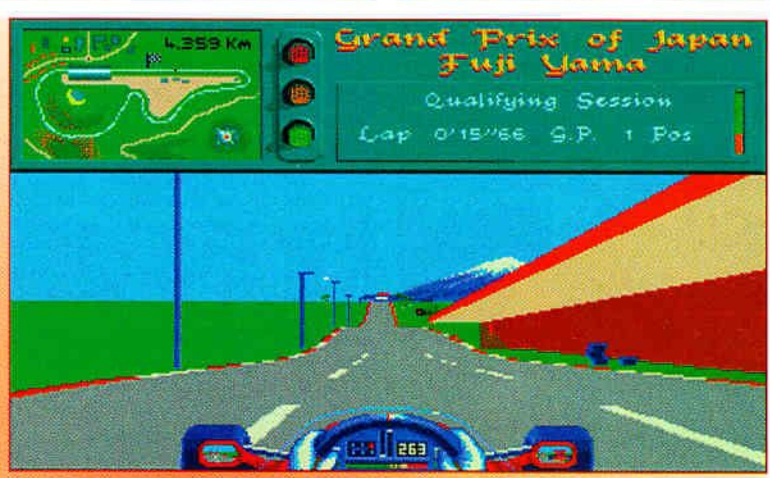






Vroom (Lankhor)

Pour ce jeu, Lankhor s'est amusé à prendre les joueurs pour des Pénélopes modernes… trois ans d'attente ! Mais elle était justifiée : sorti sur ST, puis sur Amiga et récemment sur PC, Vroom se distingue par une vitesse vertigineuse. À deux, c'est le délire ! Le jeu hésite entre l'arcade et la simulation avec des F1 qui ont tendance à décoller en cas de dos d'âne… Le relief est en 3D mais les voitures, les arbres et les pylônes sont des sprites. Vroom comporte huit circuits et, comme Lotus 2, permet même la connection d'un ST à un Amiga. ■









COMPAR-HÂTIF SIMU

Le PC est à l'honneur et personne ne s'en étonnera : les simulations sont de plus en plus sa chasse gardée. Pour les simulations auto : F1GP et Indycar s'adresse particulièrement aux joueurs scrupuleux, avides de réalisme, tandis que Vroom et Stunt Car sont plus arcades. La réalisation de F1GP sur PC laisse tous les autres sur la grille de départ. Pour les simulateurs de vol, Falcon 3.0 est 99 % simulation et 1 % action. Evasive Action est 100 % action, tandis que les Armour Geddon incluent une partie stratégique. Au niveau de la réalisation, Evasive Action sur PC et Armour Geddon 2 sur Amiga sortent du lot. Faites vos choix ! ■

Réflexion : la prise de tête

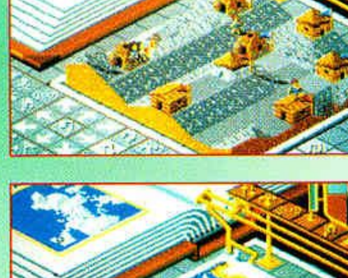
Syndicate American Revolt (Bullfrog)

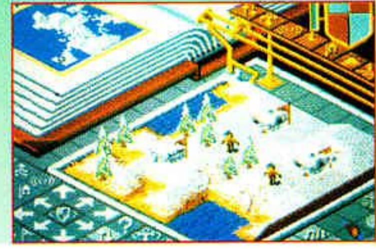
American Revolt est le data disk de Syndicate, il offre la possibilité de jouer en réseau de deux à huit heureux. Vous évoluez dans une ville contrôlée par des syndicats internationaux. Vous dirigez des groupes de cyborgs chargés d'exécuter des missions et des individus hostiles à votre syndicat. Pour accéder au mode multijoueur, vous devez être connecté sur un réseau supportant Netbios. Ce programme me doit être lancé avant American Revolt. Dix missions spéciales sont accessibles, après en avoir choisi une et le nombre de joueur, le programme détecte les autres connectés sous Netbios et synchronise les machines. Le but de ces missions est de rester en vie, seul. ■



Populous 1 & 2 (Electronic Arts)

Chez Bullfrog, ils ont tout compris. En réalisant un vieux rêve humain, ils ont fait de Populous un succès mondial et un classique (re)-connu de tous. Ce rêve, c'est bien sûr de devenir Dieu ! En 3D isométrique, le jeu est graphiquement superbe et lança une mode qui ne s'est toujours pas éteinte. Entièrement jouable à la souris, vous devez aider un petit groupe d'individus à survivre et à prospérer. Le but ultime est d'anéantir le peuple du Dieu ennemi, en l'occurrence le second joueur, relié à votre Amiga ou à votre PC par un câble null modem, ou un modem s'il se trouve à distance. Dès que vos adorateurs sont suffisamment nombreux et donc que votre mana (produit des prières de vos fidèles) puissant, vous pouvez utiliser votre pouvoir pour déclencher des catastrophes : tsunami, tremblement de terre, volcan… Les Populous possèdent une durée de vie faramineuse avec 1 000 mondes différents pour le second volet. Indispensables à toute logithèque. ■





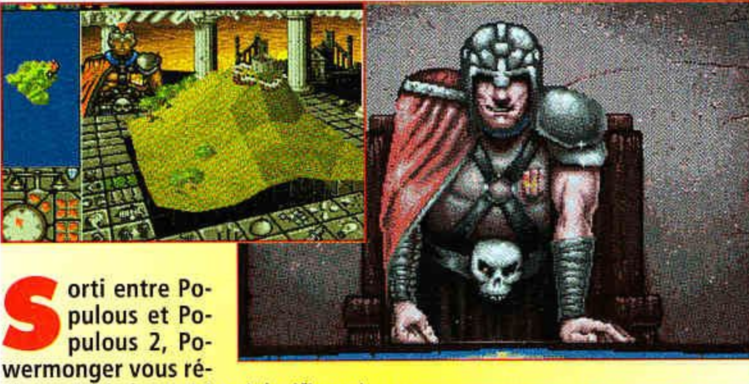
Dominium (Microïds)

Dominium est un jeu de plateau dans la lignée de Full Metal Planet et de Battle Isle, à la différence près qu'il peut se jouer à deux par modem ou en reliant deux PC, deux Amiga ou deux ST avec un câble null modem. Ambiance spatiale pour un jeu dont l'objectif est de conquérir les forteresses du baron Kraal. Comme dans Dune, vous devez construire des unités (jeeps, tanks, frégates, véhicules amphibies…) afin d'explorer la planète et trouver les ressources nécessaires pour construire des usines… bref, le cycle infernal de la croissance… Bien sûr, vous n'êtes pas seul et vous devez résister aux assauts de l'ennemi en contre-attaquant. À deux joueurs, vous affrontez en même temps deux ennemis. Sympathique et très jouable : à essayer ! ■





Powermonger (Electronic Arts)



Sorti entre Populous et Populous 2, Powermonger vous rétrograde de la position (glorifiante) de Dieu à celle de seigneur. Pour ceux que le choc n'aura pas emporté dans les affres de la folie, ils trouveront un jeu de stratégie éblouissant. Vous êtes le capitaine d'une petite troupe de soldats et vous avez pour mission de conquérir les 200 régions qui composent la carte du jeu. Vous devez donc gagner la soumission des paysans ou des villageois en usant du troc ou de la force. Vous pouvez espionner vos ennemis, vous faire construire des armes, créer des alliances… Les personnages ont tous un nom, une profession, une mémoire. Les saisons sont respectées et les graphismes en 3D isométrique fait preuve d'un souci du détail stupéfiant. L'ambiance sonore sur Amiga est l'une des meilleures jamais conçues. Le mode deux joueurs qui relie deux PC ou deux Amiga est la cerise sur le gâteau, l'option ultime… Un jeu grandiose seul ou à deux ! ■



Seawolf (Electronic Arts)

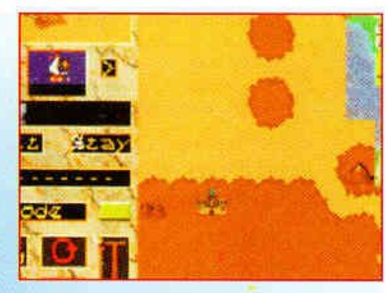
Si vous avez aimé le film *À la Poursuite d'Octobre Rouge*, ce jeu vous propose de vivre votre propre expérience de la traque sous-marine. À l'aide des derniers équipements, vous tentez de couler les petits flambeurs qui ont osé se connecter à votre PC. Tempêtes sous des crânes ! Ce jeu est actuellement la meilleure simulation sous-marine disponible, l'option multijoueur décuple son intérêt et le rend indispensable aux stratèges des profondeurs. ■



Merchant Prince (QQP)

Vous êtes un marchand de Venise dans l'Europe du XVIe siècle. La première partie du jeu consiste à acheter des marchandises dans les ports pour les revendre avec une plus-value. La seconde partie est politique : vous achetez des conseillers et vous payez leur loyauté pour briguer l'un des trois prestigieux postes, attribués par le Doge de Venise, que sont l'armée (une armée gratuite !), la justice (vous pouvez accuser qui vous voulez de trahison !) et l'entretien des routes (pour construire des routes gratuitement !). La troisième et dernière partie du jeu vous permet d'acheter des mercenaires pour prendre des villes, soit au nom de la République (gain de prestige pour devenir Doge !), soit en votre nom propre (pour instaurer une dîme et gagner du pognon !). En mode deux joueurs, en connectant deux PC à l'aide d'un câble null modem, chacun dirige une famille et le jeu prend une dimension fabuleuse ! ■







COMPAR-HÂTIF STRATÉGIQUE

Difficile de privilégier tel ou tel jeu : tous sont excellents ! Syndicate, Rampart et Dominium sont un peu plus orientés action que les autres. Seawolf est plus proche d'une simulation que d'un véritable jeu de stratégie. Powermonger et Merchant Prince sont 100 % stratégie, tandis que les Populous sont inclassables. Tous à essayer d'urgence ! ■



LE COUP DE CŒUR

Coup de cœur console : Super Bomberman sur Super Nintendo. Soyons clair : si vous êtes en période d'examens, ne serait-ce que jeter un œil sur le jeu est absolument proscrit ! Ce jeu est une drogue… Il suffit de venir faire un tour à la rédaction de *Gen4* pour surprendre les tics nerveux et les regards perdus dans le vide… autant de preuves de l'influence néfaste que peut avoir ce jeu sur les êtres humains. Thierry, par exemple, n'a plus d'humain que l'apparence : il passe son temps à tourner autour de son bureau depuis sa première partie. Il ne se réveille de cette étrange léthargie que lorsqu'on le traîne jusqu'à la Super Nintendo pour brancher Super Bomberman ! Des options comme le gant qui permet d'éjecter les bombes au-dessus des murs, ou le poussoir qui les fait glisser jusqu'à l'adversaire rendent le jeu plus tactique et infiniment plus drôle. Vous pouvez même adopter votre propre philosophie et devenir un véritable gourou de Bomberman, et pourquoi pas créer une école ! Ce jeu autorise tous les excès et c'est ce qui le rend aussi génial. Mais attention, l'état pitoyable, pour ne pas dire larvaire de ce pauvre Thierry après deux cents défaites consécutives, est une preuve supplémentaire qu'une certaine force de caractère est nécessaire, voire même quasiment indispensable ! ■



Rôles à tour de rôle

Hired Guns (Psygnosis)

Le jeu vous envoûte avec ses musiques signées Brian Johnston, sa présentation en haute résolution et ses textes en français. Vous commencez par sélectionner le type de jeu, le nombre de joueurs (quatre maximum) et votre personnage. Contrairement aux meilleurs jeux de rôle Amiga comme Black Crypt ou Captive, Hired Guns présente quatre fenêtres de jeu. Quatre joueurs peuvent alors s'affronter sur le même écran (joystick, clavier et souris). Les graphismes sont superbes malgré la petite taille des fenêtres et l'ambiance sonore n'est pas en reste avec des bruitages dignes de l'Amiga. Seul problème : les parties sont longues et vous devez trouver trois passionnés de jeux de rôle pour réellement vous amuser. ■



COMPAR-HÂTIF AD & D

Les jeux de rôle sont les parents pauvres du multijoueur, avec seulement un représentant dans ce mégatest. Seul Psygnosis et surtout l'équipe de DMA Design (Lemmings) ont relevé le défi et remporté un beau succès sur Amiga. Le vieux Bloodwych permettait de jouer à deux sur le même écran sur Amiga et ST, vous pouvez toujours essayer de le trouver en compilation, mais franchement, Hired Guns suffit amplement. ■

Les jeux Minitel

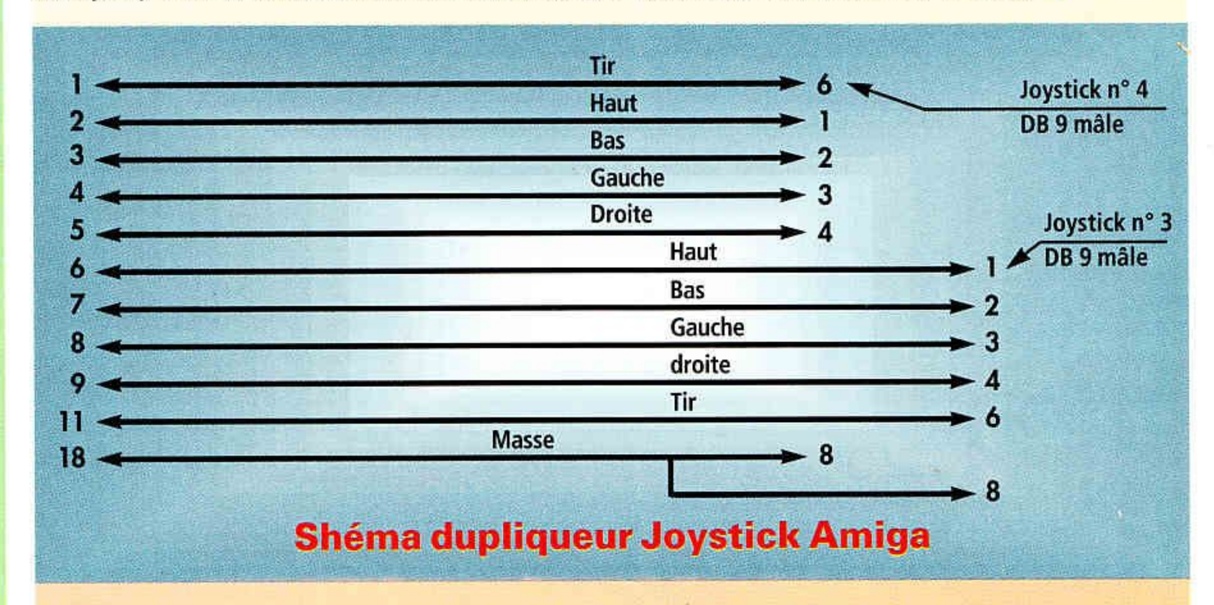
Quelque 90 % des jeux Minitel sont des jeux de lettres, ceux que l'on voit sans cesse vantés par les publicités télévisées. Du type : « Vous avez 20 mots à trouver avant les autres connectés... » Bref, des tonnes de petits jeux qui fonctionnent bien car aussi simples que rapides d'utilisation. Le coût d'utilisation d'un jeu Minitel durant une heure oscille tout de même entre 75 et 130 francs ! (Le Minitel ou comment vider son compte bancaire en temps réel !) D'autres jeux plus compliqués sont aussi accessibles comme Big Bang : vous dirigez un vaisseau dans un espace symbolisé par une grille, tous les joueurs évoluent dans le même espace. Vous avez la possibilité de fonder des alliances, de faire du commerce et bien sûr d'éliminer les autres. Le même principe est utilisé pour des ambiances différentes : médiévales, fantastiques ou autres (les grilles représentent alors des terres). Le problème majeur de ce type de jeu est la lourdeur des règles, qui nécessitent de longues heures de jeu, ils deviennent donc très rapidement hors de prix.

Visitors de Megalink

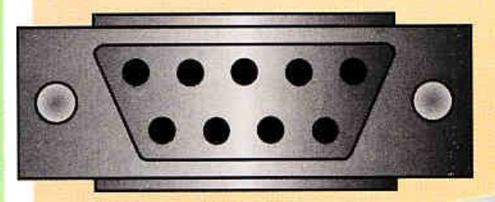
Ce jeu made in France permet de regrouper en temps réel, 32 joueurs dans une arène, pour un affrontement titanesque. Visitors fonctionne sur PC via le Minitel, vous bénéficiez donc des graphismes 256 couleurs du PC et de l'utilisation multijoueur du Minitel. Ce jeu d'action comporte une partie stratégique (alliance, amélioration vaisseau...), permet d'envoyer des messages digitalisés (si vous avez une carte sonore) et d'élaborer des tactiques pour détruire sans risque ou presque les indésirables. Rapidement, vous ne pourrez plus déconnecter avant d'avoir nettoyé l'arène ! Le prix est en plus tout à fait raisonnable avec un système d'abonnement. Pour en savoir plus, relisez l'article paru dans le numéro 64 de *Gen4*, pages 26 et 27. ■

COMMENT ÇA MARCHE ?

Pour pouvoir pleinement profiter des jeux en réseau, vous aurez probablement compris que certains câbles semblent indispensables. Si vous ne parvenez pas à les trouver en magasins, ou bien que vous vous sentiez animés de velléités électroniciennes, voici quelques plans de montages qui devraient vous permettent de vous les bricoler. Mais attention : suivez scrupuleusement toutes les indications, sinon vous risquez d'endommager votre bécane... **Attention ! Avant de connecter le câble sur le port parallèle, vérifiez attentivement votre montage, l'Amiga supporte mal les courts-circuits...** ■

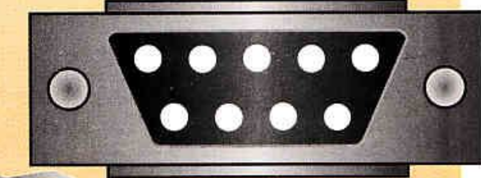


Shéma dupliqueur Joystick Amiga



▲ *Prise mâle SU-D 9. De gauche à droite : broches 1 à 5 et en dessous (toujours de gauche à droite) : 6 à 9.*

Pour éviter toute confusion, voici la vue en perspective d'une SUB-D25 mâle, ▼ côté connecteur.



Voici la prise ▲ femelle de type SU-D9, avec les broches 5 à 1 de gauche à droite et dessous : 9 à 6.



▲ *Prise SUB-D 25. De gauche à droite : broches 13 à 1 et dessous : broches 25 à 14.*

▲ *De gauche à droite : broches 1 à 13 et dessous : broches 14 à 25 (gauche-droite).*

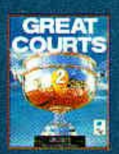
Un câble null modem est en fait un leurre informatique. Il fait croire aux ordinateurs qu'ils sont reliés à un modem (interface destinée à brancher un ordinateur sur le réseau téléphonique). Le connecteur SUB-D9 (neuf broches) équipe les compatibles PC de type XT, tandis que le SUB-D25 (25 broches) équipe les AT.

Liste des signaux utilisés, avec les positions sur les connecteurs SUB25 et SUB9

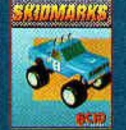
Nom	Sens	Fonction	SUB25	SUB9
FG	-	Frame Ground	1	1
SG	-	Signal Ground	7	5
TXD	>	Transit Data	2	3
RXD	<	Receive Data	3	2
RTS (DPE)	>	Request to send	4	7
CTS (PAE)	<	Clear to send	5	8
DSR (PDP)	<	Data set ready	6	6
DTR (TPD)	>	Data terminal ready 20	4	-
DCD (DP)	<	Data carrier Detect	8	-
RI (IA)	<	Ring Indicator	22	9

> : de l'ordinateur vers le périphérique. < : du périphérique vers l'ordinateur. **Frame Ground** *: masse du châssis.* **Signal Ground** *: masse électrique.* **Transmit Data** *: transmission des données.* **Receive Data** *: réception des données.* **Request to send** *: demande pour émettre.* **Clear to send** *: prêt à émettre (réponse RTS).* **DataSet Ready** *: poste de données prêt.* **Data Terminal Ready** *: terminal de données prêt.* **Data Carrier Detect** *: détection de porteuse (réception signal émis par correspondant).* **Ring Indicator** *: indicateur d'appel (le modem est appelé).*

LE MULTIJOUEUR VERSION MICRO



GREAT COURTS 2
MACHINE : AM-PC **CONFIGURATION :** 512 KO-386
GENRE : TENNIS
NOMBRE DE JOUEURS : 4 **RÉSEAU :** NON



SKIDMARKS
MACHINE : AM **CONFIGURATION :** 1 MO
GENRE : ARCADE
NOMBRE DE JOUEURS : 4 **RÉSEAU :** OUI



LOTUS 2
MACHINE : AM-ST **CONFIGURATION :** 1 MO
GENRE : ARCADE
NOMBRE DE JOUEURS : 4 **RÉSEAU :** OUI



INDY HEAT
MACHINE : AM **CONFIGURATION :** 512 KO
GENRE : ARCADE
NOMBRE DE JOUEURS : 3 **RÉSEAU :** NON



OFF-ROAD RACER
MACHINE : AM **CONFIGURATION :** 512 KO
GENRE : ARCADE
NOMBRE DE JOUEURS : 3 **RÉSEAU :** NON



STUNT CAR RACER
MACHINE : AM-ST **CONFIGURATION :** 512 KO
GENRE : SIMULATION
NOMBRE DE JOUEURS : 2 **RÉSEAU :** OUI



GRAND PRIX F1
MACHINE : AM-PC-ST **CONFIGURATION :** 486
GENRE : SIMULATION
NOMBRE DE JOUEURS : 2 **RÉSEAU :** OUI



INDYCAR RACING
MACHINE : PC **CONFIGURATION :** 486
GENRE : SIMULATION
NOMBRE DE JOUEURS : 2 **RÉSEAU :** OUI



EVASIVE ACTION
MACHINE : PC **CONFIGURATION :** 386
GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 2 **RÉSEAU :** OUI



SEAWOLF
MACHINE : PC **CONFIGURATION :** 386
GENRE : STRATÉGIE
NOMBRE DE JOUEURS : 2 **RÉSEAU :** OUI



FALCON 3.0
MACHINE : PC **CONFIGURATION :** 386
GENRE : SIMULATION
NOMBRE DE JOUEURS : 2 **RÉSEAU :** OUI



VROOM
MACHINE : AM-PC **CONFIGURATION :** -
GENRE : ARCADE
NOMBRE DE JOUEURS : 2 **RÉSEAU :** OUI



ARMOUR GUEDDON 1
MACHINE : AM **CONFIGURATION :** -
GENRE : STRATÉGIE ET SIMULATION
NOMBRE DE JOUEURS : 2 **RÉSEAU :** OUI



ARMOUR GUEDDON 2
MACHINE : AM **CONFIGURATION :** -
GENRE : STRATÉGIE ET SIMULATION
NOMBRE DE JOUEURS : 2 **RÉSEAU :** OUI



DYNABLASTER
MACHINE : AM-PC **CONFIGURATION :** -
GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 4 **RÉSEAU :** NON



BOMB'X
MACHINE : AM-PC-MAC-ST **CONFIGURATION :** -
GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 4 **RÉSEAU :** NON



DOOM
MACHINE : PC **CONFIGURATION :** 486
GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 4 **RÉSEAU :** OUI



SYNDICATE
MACHINE : PC-AM **CONFIGURATION :** 386
GENRE : STRATÉGIE
NOMBRE DE JOUEURS : 8 **RÉSEAU :** OUI



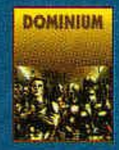
POPULOUS 1
MACHINE : PC-AM-ST **CONFIGURATION :** -
GENRE : STRATÉGIE
NOMBRE DE JOUEURS : 2 **RÉSEAU :** OUI



POPULOUS 2
MACHINE : PC-AM-ST **CONFIGURATION :** -
GENRE : STRATÉGIE
NOMBRE DE JOUEURS : 2 **RÉSEAU :** OUI



POWERMONGER
MACHINE : AM-PC **CONFIGURATION :** -
GENRE : STRATÉGIE
NOMBRE DE JOUEURS : 2 **RÉSEAU :** OUI



DOMINIUM
MACHINE : PC-AM **CONFIGURATION :** -
GENRE : STRATÉGIE
NOMBRE DE JOUEURS : 2 **RÉSEAU :** OUI



MERCHANT PRINCE
MACHINE : PC **CONFIGURATION :** -
GENRE : STRATÉGIE
NOMBRE DE JOUEURS : 2 **RÉSEAU :** OUI



HIRED GUNS
MACHINE : AM **CONFIGURATION :** 1 MO
GENRE : ROLE
NOMBRE DE JOUEURS : 4 **RÉSEAU :** NON

RETURN TO ZORK

Une solution toujours bienvenue et que vous étiez très nombreux à nous réclamer. Vous ne pourrez plus dire que nous ne pensons pas à vous... Heureux veinards !

Le village West Shanbar

L'aventure commence sur un chemin de montagne. Ramassez rapidement le rocher en bas à gauche et lancez-le sur le rapace. Descendez de la montagne pour aller au phare. Entrez et parlez au marin. Sortez du phare et contournez-le jusqu'à la rivière. Coupez les plantes en forme de corde et utilisez-les avec les planches de bois. Vous obtenez un radeau. Utilisez-le pour descendre la rivière vers le Sud. Accostez à droite et pénétrez dans le village. Entrez dans le bâtiment en ruines qui est à droite. Prenez la boîte et le pied de biche. Sortez et rendez-vous devant l'école. Sonnez la cloche puis entrez. Passez la protection anticopie à l'aide de votre manuel et prenez le carnet de notes que l'institutrice vous donne. Questionnez-la longuement puis rendez-vous à l'hôtel de ville. Entrez et parlez au maire. Lisez attentivement tous les dossiers dans le meuble de droite. Après cette lecture fastidieuse, retournez au centre de la ville puis dirigez-vous vers la gauche afin de vous rendre au moulin. Entrez dans le moulin. Prenez la seconde porte près de Boos et ramassez la clé qui est sur le sol. Tirez sur la roue en bois afin de la mettre en marche. Retournez au village. Utilisez la clé pour ouvrir la porte du bâtiment à l'extrême gauche. Entrez et prenez la batterie sur l'étagère et les tickets dans la caisse enregistreuse. Rendez-vous devant le pont. Descendez sous le pont afin de rencontrer le clochard. Donnez-lui les tickets, il vous offre en échange un morceau de métal, très précieux pour la suite du jeu. Retournez au moulin. Acceptez la boisson de Boos et, dès qu'il vous la donne, versez-la dans la plante avant de trinquer. Buvez et recommencez l'opération trois fois. Ensuite, demandez-lui sa clé en cliquant sur l'icône « Ne pas boire et conduire ». Prenez-la puis trinquez une dernière fois avec lui en suivant les instructions précédentes. Quand il s'écroule, ramassez la bouteille et descendez dans la trappe. En face de la porte, utilisez la clé pour l'ouvrir. Vous entrez alors dans un nouveau moulin. Sortez et suivez le passage afin de vous rendre à East Shanbar.

Le village East Shanbar

Entrez dans le deuxième bâtiment à gauche. Entrez dans l'armurerie et parlez avec le vendeur. Jouez avec lui une partie de Survivor. Arrangez-vous pour gagner afin de récupérer une pièce de monnaie et une épée. Sortez du bâtiment et dirigez-vous vers la gauche afin de vous rendre au mémorial. Ramassez le livre sur le sol. Reprenez le chemin de gauche jusqu'à la ferme de Snoot. Entrez par la fenêtre : une fois à l'intérieur utilisez la seconde porte à gauche. Rebecca vous assomme et vous vous retrouvez inconscient. Dès votre réveil, parlez-lui et passez la deuxième protection anticopie à l'aide du manuel du jeu. Dirigez-vous sur la porte de droite et regardez le bureau. Prenez le miroir. Examinez la salle principale et rendez-vous dans la cuisine. Ramassez le savon et la thermos. Ouvrez le réfrigérateur et prenez le morceau de viande. Utilisez le morceau de savon avec le lavabo. Ouvrez le robinet afin de verser de l'eau sur le savon et obtenir de l'eau savonneuse. Plongez le morceau de métal du mendiant dedans pour le nettoyer. Sortez de la cuisine et rendez-vous dans la salle principale. Allez dans la salle à l'extrême gauche. Cliquez sur Alexis. Sortez et rendez-vous dans la maison rouge. Entrez par la porte et ouvrez la fenêtre. Parlez à Pugney. Adoptez l'attitude polie pour qu'il vous laisse prendre la boîte sur le sol. Prenez-la puis entrez dans le bâtiment derrière la maison rouge. Entrez avec la vache et prenez une botte de foin sur le sol. Ramassez la botte puis lancez-la. Prenez les allumettes et allumez un feu sur le foin. Chauffez-vous les mains et prenez du lait sur la vache à l'aide du thermos. Donnez des carottes à la vache. Une fois qu'elle est rassasiée, retournez dans la demeure de Rebecca. Entrez dans la cuisine. Remplissez la bouteille d'alcool vide avec l'eau. Sortez de la maison et retournez à East Shanbar. Entrez dans le dernier bâtiment à gauche. Tirez sur le premier levier pour ouvrir l'incinérateur. Tirez à nouveau sur le premier levier puis sur le second. Examinez le tiroir. Versez l'eau de la bouteille d'alcool sur le fil chauffé. Quand il est refroidi, pre-

PRÉPAREZ-VOUS À FAIRE FACE AUX TREMBLEMENTS DE TERRE, AUX INONDATIONS, AUX TORNADES...



...ET AU CHEF DE LA POLICE

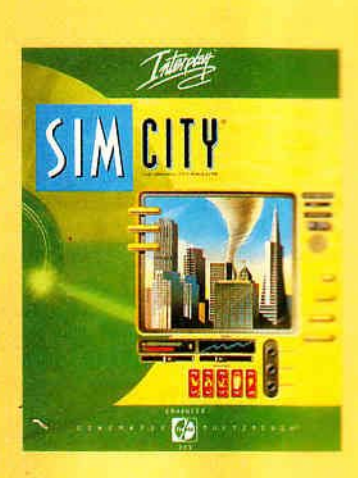




ENHANCED CD-ROM
VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE CD-ROM PC







VOUS ÊTES MAIRE DE LA VILLE!
A VOUS DE LA CONSTRUIRE ET DE LA GÉRER :
CRIMINALITÉ, CHÔMAGE, POLLUTION, ETC.
SÉQUENCES VIDÉO ET EFFETS SONORES
INCROYABLES, LE TOUT EN FRANÇAIS...
C'EST LE MIRACLE DU CD-ROM

Distribué par
UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex





36 68 22 24

Jouez et gagnez
le top pour vos micros,
DES LECTEURS CD ROM DES PACKS MULTIMÉDIA
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR CD, PC, AG

- Borland® Office Nouvelle Version CD-ROM Edition Ubi Soft
- Lecteur CD-ROM double vitesse Mitsumi
- La nouvelle carte audio 16 Bits Pro Sonic 16™ de Media Vision
- Rebel Assault™ de LucasArts®



jeu sans obligation d'achat

TÉLÉPHONEZ VITE AU
36 68 22 24
2Fr19 par minute



nez-le. Retournez dans la partie centrale du village. Entrez dans le premier bâtiment à gauche. Utilisez le câble pour prendre le verrou. Secouez deux fois la boîte de céréales. Prenez le sifflet. Prenez les rats et mettez-les immédiatement dans la boîte ramassée précédemment. Retournez dans la partie centrale du village. Suivez le chemin jusqu'à la bifurcation sur la route. Prenez à gauche puis ramassez les tuiles sur le sol. Faites le tour de l'écran et prenez la construction sur le sol. Mettez les tuiles sur la construction afin d'obtenir un joli puzzle. La solution du puzzle est « Water unseen at falls with bat dropping yields potion for ». Quand vous en êtes là, le dernier bloc se met dans la place « Invisibility ». Au même endroit, faites le tour une dernière fois et ramassez le disque et les deux morceaux illuminés sur le sol. Retournez au centre du village. Entrez dans le premier bâtiment à droite. Louez une chambre à Molly Kettle puis montez dans votre chambre. Entrez dans la pièce et placez les rochers illuminés sur la table de nuit. Examinez le moniteur et allumez la radio. Éteignez les lumières. Après le rêve, allumez les lumières et reprenez les rochers illuminés. Sortez du bâtiment.

La forêt des esprits

Retournez au silo et prenez des carottes. Allez dans l'étable et faites comme précédemment pour avoir du lait dans la thermos. Entrez dans la forêt des esprits. Au bout d'un moment, votre vue se détériore. Dès que le message « Pouvez-vous voir le Galactic Milky Way ? » apparaît, buvez tout le lait. Si votre vue ne s'améliore pas, retournez traire la vache et recommencez jusqu'à ce qu'un message dise : « Votre vue est meilleure maintenant. » Régulièrement, vous entendrez un esprit qui vous guidera dans la forêt. Suivez ses instructions afin de vous rendre sur un quai avec une cloche. Sonnez trois fois pour que le docker vous ouvre. Montrez-lui la pièce que l'armurier vous a donné et il vous emmènera sur l'île de Canuk.

L'île de Canuk

Entrez dans la maison. Examinez la porte afin de trouver un magnet. Ne le prenez pas et examinez le canard, le bateau dans la bouteille, le parchemin et les empreintes bleues. Prenez le parchemin et lisez-le au canard afin de faire apparaître Canuk. Écoutez Canuk et montrez-lui les morceaux de disque. Il vous transporte en échange dans le bateau de la bouteille. Entrez dans la bouteille et promenez-vous autour. Montez sur le bateau et prenez les escaliers. Notez le numéro puis descendez deux fois les escaliers. Prenez le chiffon et examinez le coffre. Ouvrez-le et ramassez le morceau de disque et le bout de métal. Prenez alors votre miroir et utilisez-le sur vos mains. Quittez le bateau. Prenez le parchemin et donnez le au canard. Il vous donne un œuf. Prenez-le et sortez de la maison. Utilisez votre couteau pour couper l'œuf. Prenez le parchemin qui est à l'intérieur de l'œuf. Retournez au bateau et sonnez plusieurs fois à la cloche pour appeler le docker. Montrez-lui la pièce que vous a donné l'armurier afin de retourner à la forêt des esprits. Utilisez la carte précédente pour quitter la forêt et retournez dans le village. Entrez dans le second bâtiment de droite et montrez au forgeron votre épée. Demandez-lui de vous réparer l'épée et payez-le. Promenez-vous un moment pour lui laisser le temps de réparer l'épée puis retournez la chercher. Suivez le chemin de gauche avec la bifurcation afin d'entrer dans la seconde forêt. Dirigez-vous vers le Nord, l'Est, l'Est et encore le Nord pour vous retrouver devant un arbre. Coupez-le avec l'épée. Elle est cassée mais vous récupérez de nombreuses pièces sur le sol. Ramassez les pièces et quittez la forêt (Nord, Ouest, Ouest, Sud) pour retourner voir le forgeron. Dites-lui que l'épée est cassée. Il vous donne un étui pour l'épée. Retournez dans le centre du village. Rendez-vous dans la maison de Ben et parlez-lui. Questionnez-le sur le nœud qu'il tient dans la main. Montrez-lui l'image de Rebecca et prenez la lettre qu'il vous donne. Donnez-lui également l'étui pour épée. Il vous donnera alors deux objets magiques. (Si vous n'avez pas la lettre, retournez voir Rebecca et récupérez l'image de Rebecca.) Promenez-vous dans la forêt pour trouver l'homme avec la vache. Pour passer l'homme, donnez-lui du lait. Attendez qu'il parte pour prendre ses flèches puis rendez-vous au paradis des fées de la forêt. Allumez une allumette afin de sauver la fée. Parlez-lui plusieurs fois pour la convaincre de vous donner de la poussière. Récupérez la poussière puis rendez-vous à la place des esprits. Utilisez la fée pour passer les chants. Sortez et rendez-vous au piège de la forêt. Quand vous apercevez les feuilles, jetez quelque chose dessus afin de détruire le piège. Utilisez votre épée pour couper les feuilles et récupérer l'objet que vous aviez laissé sur le sol. Rendez-vous à la statue de la forêt. Utilisez trois fois l'épée sur le mémorial afin de récupérer un autre morceau de disque. Passez les esprits et retournez devant la maison de Canuk. Examinez le magnet et utilisez l'épée dessus. Restez au même endroit en tenant le magnet. Utilisez-le avec le sifflet. Soufflez dedans afin de faire apparaître un vautour. Ce dernier vous emmène où vous voulez. Retournez à la ferme de Pugney. Retournez dans la grange et dirigez-vous vers la gauche derrière la ferme. Versez la poudre sur la viande rôtie de votre inventaire et jetez-la sur le sol. Les vautours s'approchent de la viande et s'endorment peu de temps après. Rendez-vous sur le parterre et prenez le livre et la griffe. Courez ensuite jusque devant la maison de Rebec-

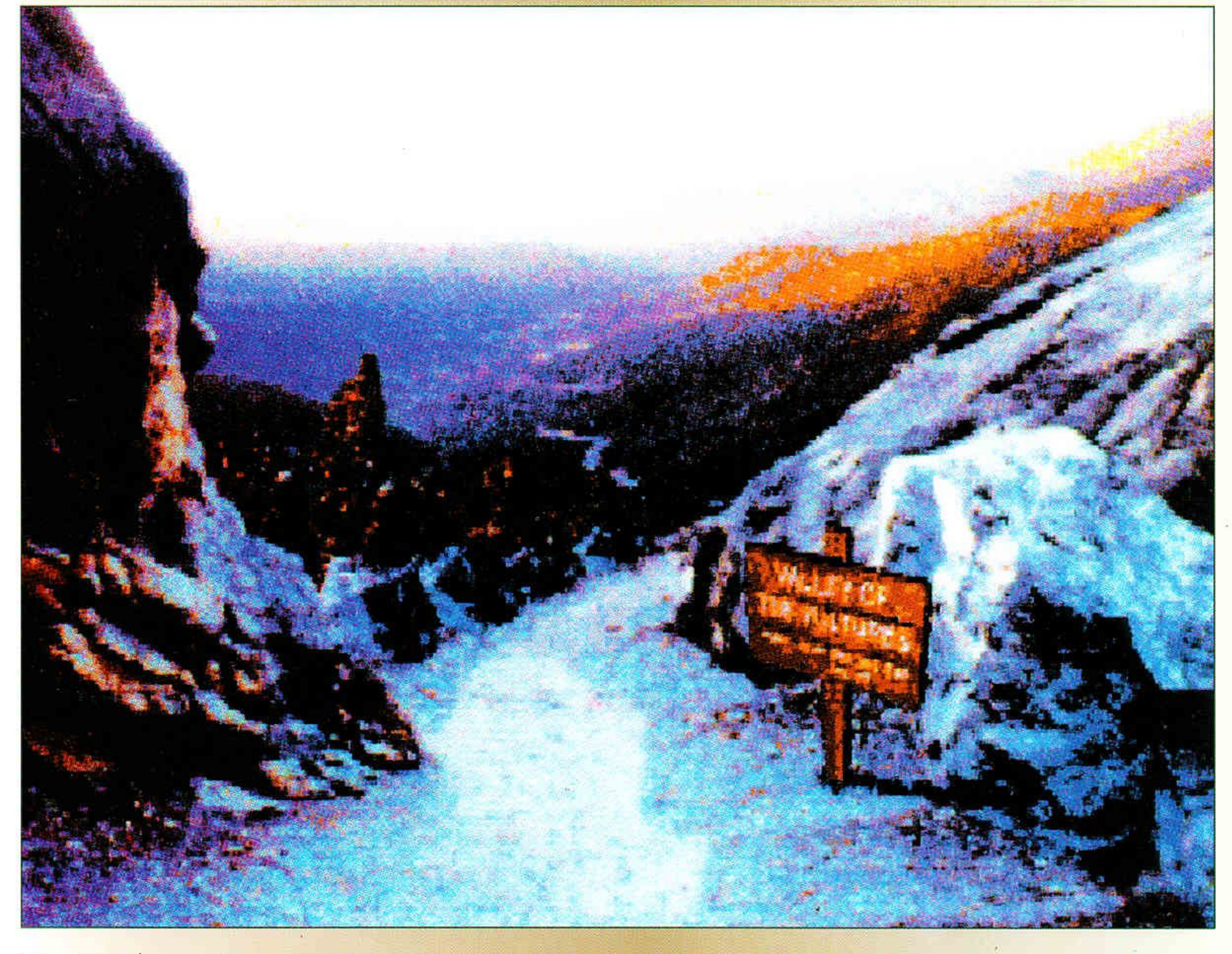
ca. Dirigez-vous vers la gauche et suivez le chemin qui mène aux montagnes de la dépression.

Les montagnes de la dépression

Prenez la corde sur la grille. Retournez au village et rendez visite à Ben. Payez-le pour le bateau. Une fois à bord, examinez-le. Prenez les rats dans la boîte et jetez-les dans le moteur. Au bout d'un moment, vous arrivez à la maison de la sorcière. Entrez à l'intérieur et parlez avec la sorcière en adoptant l'attitude amicale. Montrez-lui le lait, elle vous laisse alors prendre la cage de chauve-souris. Prenez la cage de chauve-souris puis montrez-lui la lettre scellée. Elle vous donne un bâton. Rendez-vous dans les marais. Marchez case par case à partir de la maison de la sorcière. Pour savoir si le terrain est stable, prenez le bâton. Placez-le en face de vous. S'il tombe, le terrain n'est pas sûr. Par contre, s'il reste debout vous pouvez continuer. N'hésitez pas à revenir sur vos pas afin de trouver le chemin le plus sûr pour passer. Une fois sorti, rendez-vous à West Shanbar en bas de la carte. Rendez visite au maire et montrez-lui le livre. Rendez visite à l'institutrice et montrez-lui le livre. Rendez-vous près de la maison de Rebecca. Promenez-vous autour afin de l'apercevoir. Jouez-lui le poème de l'institutrice sur sa possibilité de traduire puis montrez-lui le livre. Rendez ensuite visite à Watch Ita et montrez-lui le livre. Rendez-vous chez le forgeron. Payez-le, il vous donne une autre blague. Retournez au point de départ du jeu. Cliquez sur le signe et utilisez le couteau pour déterrer la plante. Retournez au montagnes de la dépression. Attachez la corde avec l'arbre et grimpez sur la montagne pour atteindre le club de comédie. Récitez les quatre blagues obtenues précédemment. Quand vous avez fini, la montagne vous donne un morceau de disque. Retournez au phare. Donnez à l'homme les rochers illuminés et montrez-lui les morceaux de disque. Il vous donne alors le dernier disque. Montez en haut du phare et attachez la corde avec la barrière en refaisant le nœud que Ben vous a mentionné. Attachez la griffe avec la corde et lancez-la dans la rivière. Vous obtiendrez ainsi un minipont. Traversez le pont et suivez le chemin jusqu'au temple Bel Naire.

Le temple Bel Naire

Prenez le bouclier sur la statue et entrez dans le temple. Montrez votre épée à la femme. Sortez du temple et faites en le tour. Suivez le chemin jusqu'au camp des nains. Parlez au chef des nains. Il vous offre un cadeau. Prenez-le puis rendez-vous dans la partie gauche de l'écran afin d'arriver au chariot de mine. Entrez dans la mine et suivez les directions suivantes : gauche, droite, Nord, droite, gauche, droite, Nord, droite, gauche, gauche, droite, Nord afin de parvenir au temple des muses. Dirigez-vous de gauche à droite, posez les objets suivants sur chaque statue : le bâton, la griffe, la thermos, rien, le casque et la boîte, le bouclier, le Tele Orbe. Placez alors le disque complet sur la boule en face et cliquez sur le bouton vert. Reprenez tous les objets et utilisez le vautour pour vous rendre au Mémorial des héros. Prenez la bifurcation de droite sur la route et entrez dans la cave des trolls. Mettez le casque sur tout afin d'éclairer les lieux. Pour le premier troll, balancez-vous sur la gauche ; pour les deux suivants, balancez-vous vers le bas. Quand vous arrivez au chef des trolls, menacez-le jusqu'à ce qu'il vous donne son talisman. Retournez à la forêt verte et utilisez la carte pour arriver à l'araignée géante. Montrez-lui votre talisman puis rendez-vous à la rivière (<Flood Control Damn 3>). Remplissez la bouteille d'alcool vide d'eau de rivière. Rendez-vous à la forêt des esprits. Libérez les chauves-souris guanos et lancez la dans la bouteille d'alcool. Vous obtenez ainsi une potion d'invisibilité. Retournez aux montagnes de dépression. Lancez le disque volant de Frobozz afin de faire disparaître l'illusion. Descendez jusqu'au château. Tirez sur la vache et sur les grilles avec les flèches. Une main apparaît et vous ouvre la porte. Quand vous apercevez l'orque, buvez la potion d'invisibilité. Rejouez alors le chant d'Alexis afin de faire fuir l'orque. Rendez-vous alors au pont de la citadelle. Lancez tous vos objets sur le pont. Passez le pont afin de vous retrouver en face de Morpheus. Sauvegardez la partie. Vous devez maintenant le battre au jeu du survivant. La tactique est de suivre les déplacements suivants et de passer votre tour quand il vous bloque le chemin. Les nombres représentent l'ordre de vos mouvements. (D = début du jeu, F = fin du jeu) D : 5, 12, 9, 11, 8, 1, 4, 6, 3, 10, 13 ; F : 14, 7, 2. En suivant cette tactique, vous n'aurez aucun mal à battre Morpheus et à finir ainsi le jeu. Il ne vous reste plus qu'à admirer l'animation finale. Ouf ! A y'est, c'est fini ! ■



NOUVEAU !

Sur le **36.70.14. 36**, Nous vous proposons CHAQUE SEMAINE une sélèction de 15 NOUVEAUX programmes pour PC et AMIGA (Jeux, Utilitaires, animations pour adulte, etc...). Pour les recevoir, c'est TRES SIMPLE : pas d'argent à envoyer, Pas de tirage au sort. Il vous suffit d'appeler par téléphone (sans composer le 16), Le **36.70.14.36**, choisir par téléphone le programme que vous désirez recevoir, indiquer vos coordonnées, et vous recevrez le programme choisi, par la poste SOUS 48H.

Gagnez très facilement une 3DO en quelques minutes sur le 3615 3DO ou par téléphone au 36.70.36.79

ACHETEZ MOINS CHER PAR MINITEL* !

Grâce à nos sondages, le **36.27.77.70** a été entièrement remodelé afin de mieux répondre à votre demande. A partir du 1er septembre, découvrez le **NOUVEAU 36.27.77.70**. Des centaines de nouveaux sharewares à votre disposition, des centaines de nouveaux jeux dans le catalogue, et des centaines de nouveaux jeux à recevoir gratuitement en répondant aux sondages ou en accumulant des points fidélités.

Achetez enfin vos jeux moins chèr, grâce au Minitel. Tous les prix affichés ci-dessous sont exclusivement valables pour les commandes effectuées par Minitel, au **36.27.77.70.** Vous y trouverez également des centaines d'autres jeux, des consoles, des ordinateurs, des accessoires à des prix vraiment exceptionnels.Et si vous ne trouvez pas le jeu que vous recherchez, contactez nous dans la rubrique " ecrivez nous " du **36.27.77.70**, et nos spécialistes feront le maximum pour vous le proposer rapidement au meilleur prix. Vous pouvez également commander par téléphone, à des prix parfois moins avantageux, mais toujours très intéressants, en appelant nos conseillers au (1) 45.80.71.50. De plus, jusqu'au 30 septembre 1994, pour toute commande de jeu ou périphérique pour P.C. passée par Minitel sur le **36.27.77.70,** nous vous offrons un jeu surprise. Ce jeu d'action très célèbre, vous sera envoyé en même temps que votre commande.

ACCESSOIRES DIVERS

LECTEUR DE CD ROM DOUBLE VITESSE	790 F
DISQUE DUR 340 MO	1390 F
CARTE PENTIUM 60 mhz-PCI 8 Mo RAM	9590 F
CARTE SON COMP. SOUND BLASTER 2	290 F
JOYSTICK PC	69 F
THRUSMASTER	659 F
20 DISQUETTES 3"1/2 HD VIERGES PRE-FORMATTEES	69 F
HAUTS PARLEURS	99 F
HAUTS PARLEURS 80 WATTS BASS REFLEX	490 F

PC

OUT POST	325 F
TIE FIGHTER	325 F
THEME PARK	379 F
AL QUADIEM	279 F
ZOOL 2	259 F
DELTA V	319 F
SIM CITY 2000	245 F
SENSIBLE SOCCER	189 F
1942	269 F
BATTLE ISLE 2	299 F
MEGARACE	254 F

CD ROM X

ASIAN DREAM GIRL	129 F
DIGITAL SEDUCTION	239 F
DOUBLE MASSIVE MELONS	129 F
DREAM GIRLS	299 F
DREAM GIRLS X RATED	299 F
ENDANGERED	229 F
FRAT GIRLS OF DOUBLE	229 F
LUSTIE LADIES	129 F
MAIN STREET USA	229 F
RAQUEL RELASED	149 F
ROPE & CHAINS	99 F

AMIGA

KID CHAOS	N.C.
ISHAR 3	239 F
DUNE 2	199 F
CIVILIZATION	239 F
SYNDICATE	189 F
CANNON FODDER	229 F
SENSIBLE SOCCER	174 F
THE SETTLERS	269 F
FLASH BACK	169 F
BANSHEE	179 F
WORLD CUP USA	169 F

NE PAYEZ PLUS LES SHAREWARES

Saviez-vous que les sharewares et les freewares doivent être mis à votre disposition gratuitement ? Et ce n'est qu'après avoir testé le shareware, que vous pouvez décider, si vous le désirez, de payer directement son auteur.
Sur le **36.27.77.70**, pas d'argent à envoyer, pas de longues et coûteuses heures de téléchargement pour recevoir ces programmes. Il vous suffit juste de choisir les sharewares et les freewares que vous désirez parmis les plusieurs centaines de programmes disponibles sur le **36.27.77.70** : jeux, utilitaires dos ou windows, graphismes, très nombreux utilitaires pour DOOM, programmes pour finir des centaines de jeux (vie infinies, armes illimités, etc...), images ou animations **pour adultes**, etc...), puis d'indiquer vos coordonnées, et vous les recevrez par la poste sous 48H.

RECEVEZ DES JEUX GRATUITEMENT

En accumulant des points fidélités.
Chaque commande effectuée par minitel au **36.27.77.70** vous donne droit à des points fidélités. En les accumulant, vous pourrez recevoir gratuitement et très rapidement, les jeux, cartouches et consoles de votre choix.

MIEUX ENCORE !

Vous pouvez même accumuler suffisamment de points cadeaux **SANS** rien nous acheter, mais en répondant simplement et autant de fois que vous le désirez à nos sondages par minitel sur le **36.27.77.70.**
Pour plus d'informations sur les points fidélités, consultez vite le **36.27.77.70** ou appellez nos conseillers au **(1) 45.80.71.50**

TEL : (1) 45.80.71.50

MINITEL 36.27.77.70

Le **36.27.77.70** est un numèro d'accés **DIRECT et NATIONAL** à notre service MINITEL. Il vous suffit de composer ce numéro sur votre téléphone, et d'appuyez sur la touche Connexion/Fin de votre minitel. NE PAS FAIRE LE 16.

Les Configurations Multimédia

386 SX-40
2 Mo RAM - 70ns
Disque dur **340 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE
Carte Super VGA TRIDENT 512Ko
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches

4790 Frs

386 DX-40
128 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **340 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE
Carte Super VGA TRIDENT 512Ko
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches

5590 Frs

486 SX-33 VLB
256 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **340Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE
Carte Super VGA 1 Mo **Accélératrice**
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches

6890 Frs

486 DX-40 VLB
256 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **420 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE
Carte Super VGA 1 Mo **Accélératrice**
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches

7590 Frs

486 DX2-66 VLB
256 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **420 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE
Carte Super VGA 1 Mo **Accélératrice**
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches

8690 Frs

EN CADEAU, TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT LIVREES AVEC MS DOS INSTALLE, UNE CARTE SON COMPATIBLE SOUND BLASTER, UNE SOURIS ET SON TAPIS ET 2 HAUTS PARLEURS. DE PLUS SI VOUS COMMANDEZ PAR MINITEL SUR LE 36.27.77.70. NOUS VOUS OFFRONS PLUS DE 20 MO DE JEUX. N'HESITEZ PAS A APPELER NOS CONSEILLERS AU 45.80.71.50 POUR TOUS RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LES CONFIGURATIONS.

ACHETEZ VENDEZ ECHANGEZ AVEC LES PETITES ANNONCES DU 36.27.77.70

*Prix de la communication en sus.

Hollywood communication SARL. B 394 370 928 PARIS. Tél : (1) 40 36 64 41 Fax : (1) 40 36 64 43

BLACK

Encore un jeu qui ne vous posera plus aucun problème... Vraiment nous vous aimons beaucoup énormément. Attention, tout abus nuit gravement à la santé... Olivier est déjà tout en eau !



Le village

Ouvrez les volets de la maison de droite. Fouillez-les et prenez le fromage. Prenez le barreau puis allez dans l'antre du malin. Fouillez le crâne et prenez la bague. Rendez-vous dans l'impasse. Donnez la bague à l'homme puis continuez votre chemin. Ramassez le coutelas puis rendez-vous dans les vestiges. Donnez le fromage au clochard. Utilisez le barreau sur la dalle près du clochard. Fouillez la dalle et prenez les gants. Utilisez les gants sur vous. Fouillez le buisson à gauche. Ramassez le flacon et posez les gants. Rendez-vous au vieux calvaire. Prenez l'écu puis allez sur la rivière du silence. Ramassez le morceau de savon en bas de l'arbre et donnez-le à la femme. Elle vous offre en échange une épingle. Retournez dans le village. Ouvrez la porte de la taverne et entrez. Donnez l'écu au tavernier. Rendez-vous aux ruines. Posez le barreau et ramassez l'écu. Retournez à la taverne. Donnez l'écu au tavernier puis rendez-vous sur les terres brûlées. Fouillez deux fois le tronc d'arbre. Prenez le tamis et posez le coutelas. Utilisez le tamis dans la rivière. Prenez la pépite et posez le tamis. Prenez le coutelas puis retournez dans l'impasse. Donnez la pépite et le coutelas à l'homme. Rendez-vous aux ruines. Utilisez le coutelas avec la corde. Fouillez le nain et prenez la partition. Retournez ensuite dans le village. Donnez la partition au musicien puis lisez la page de missel. Posez-la puis retournez dans l'impasse. Attendez maintenant que le paysan parte pour passer.

Les vestiges

Rendez-vous aux vieux vestiges. Attendez l'arrivée du clochard, donnez-lui le pain puis lisez la tablette. Notez le code. Rendez-vous à la chapelle. Donnez la fiole de vin au prêtre et prenez la clé. Ouvrez la porte de la chapelle et posez la clé. Prenez et lisez le missel. Reposez-le. Poussez le bras de la statue pour vider le puits. Rendez-vous au puits. Tirez la manivelle puis descendez. Une fois en bas, tournez les barreaux 2, 3 et 8. Fouillez la cache et prenez la clé. Dirigez-vous vers l'Est. Une fois dans la salle des échos, utilisez la manivelle sur la cloche. Posez-la puis utilisez la clé sur la serrure. Entrez dans le passage. Tournez le deuxième fer à cheval puis utilisez l'épingle dans la serrure. Fouillez la cache et prenez le crucifix. Posez l'épingle puis prenez le papier dans la paille. Lisez-le puis posez-le. Rendez-vous au calvaire. Fouillez la mousse sous la croix et prenez la clé. Entrez dans la demeure du Christ. Mettez le crucifix sur la croix sans Christ. Appuyez sur le crucifix puis descendez. Une fois dans la sacristie, fouillez l'armoire et appuyez sur les boutons 3, 3, 3, 2, 1 de l'écrin. Fouillez l'écrin et prenez le pentacle. Ouvrez à nouveau l'armoire et prenez la soutane qui est à l'intérieur. Posez la clé.

La secte noire

Rendez-vous dans l'antre du malin. Mettez le pentacle dans le crâne. Attendez 23 h 00 et parlez au disciple. Rendez-vous dans la salle basse. Prenez la larve dans le pilier de gauche. Rendez-vous dans la salle des ombres. Ouvrez la porte et dirigez-vous vers l'Est. Allez dans la salle des gardes et prenez la touffe sur le mur à droite. Rendez-vous dans la salle des repas et posez la larve et la touffe. Rendez-vous dans la salle calme. Tirez le bouclier et posez le cache. Notez le code du parchemin. Tournez le chandelier puis posez le tiroir. Prenez le livre et le parchemin. Posez le livre et ouvrez l'armoire. Fouillez l'armure. Prenez la clé. Utilisez la clé sur la porte au fond. Posez la clé et entrez. Une fois dans le cachot,



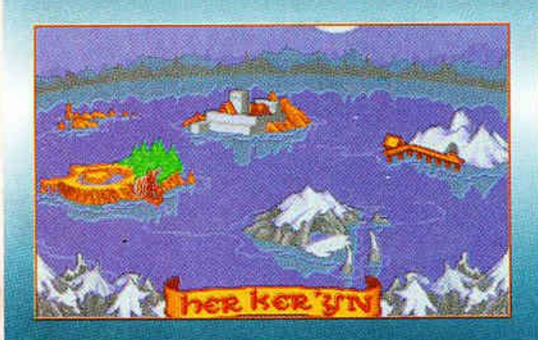
tournez le barreau droit de la fenêtre. Fouillez la cache et lisez le parchemin. Fouillez la paille et prenez le briquet. Allez dans la salle des tentures. Utilisez le briquet sur la cheminée. Posez le briquet. Prenez le livre sur la table. Lisez le livre puis posez-le. Prenez la bague sous la table. Ouvrez le porte bougie de gauche. Fouillez le porte bougie et lisez le parchemin. Soulevez la tenture à droite et ramassez la clé. Retournez dans la salle calme et prenez la corde. Allez dans la salle des gardes. Mettez la bague sur le bouclier puis dirigez-vous vers l'ouest. Ouvrez le coffre puis fouillez-le. Prenez le coutelas et posez la clé. Rendez-vous dans la salle basse. Utilisez la corde sur la poulie. Tirez sur la corde et prenez le bouclier. Tirez sur les poulets (croix, cercle, carré, triangle) pour ouvrir la grille. Entrez dans la salle des gardes en passant par la salle du fond. Allez dans la salle des livres. Examinez le gros livre de droite puis soulevez le livre vert en bas. Prenez-le et lisez la recette. Retournez dans la salle des repas et posez la recette. Allez dans la salle calme. Cachez-vous dans l'armure et attendez l'arrivée du moine. Contemplez l'animation et prenez le médaillon sur le sol. Allez dans le cachot. Prenez les papiers près du squelette. Allez dans la salle des mystères. Donnez le médaillon au disciple. Dirigez-vous vers le Nord puis vers l'Ouest. Allez dans la chambre du maître. Utilisez le coutelas sur l'oreiller du lit à gauche. Fouillez l'oreiller et prenez les flacons. Utilisez le deuxième flacon sur la feuille de papier. Lisez la feuille de papier. Posez le flacon, le coutelas et le parchemin. Mettez le bouclier sur le crochet du mur à droite. Fouillez la cache sous le lit. Prenez la patte. Examinez le lit du fond et prenez les trois objets spéciaux et le glaive. Allez dans la salle des mystères. Utilisez le glaive sur l'armure. Allez dans la salle des tentures. Ouvrez la deuxième dalle du bas à droite puis fouillez-la. Prenez la bague noire et allez dans la salle des repas. Posez deux objets précieux. Allez dans le cachot et prenez l'écuelle. Retournez dans la salle des repas et prenez la recette. Donnez l'objet précieux au disciple. Allez dans les cuisines. Parlez au cuisinier et donnez-lui la bague noire, la recette, la patte et l'écuelle. Allez dans la salle basse. Tapez le code <Cline> sur les boutons de la table. Prenez la boîte. Allez dans la salle des repas. Prenez la touffe, un objet précieux et la larve. Donnez l'objet précieux au disciple. Allez dans les cuisines. Donnez la boîte, la touffe et la larve au cuisinier. Parlez au cuisinier. Allez au comptoir du Nord. Parlez au disciple puis rendez-vous dans la salle des sacrifices. Donnez le repas au prêtre habillé en blanc puis sortez. Allez dans le couloir du Nord et parlez au prêtre. Allez dans la salle des sacrifices et fouillez le prêtre en blanc. Prenez le flacon puis rendez-vous dans la salle des repas. Prenez le pichet sur la table. Allez dans la salle des livres. Utilisez la bouteille d'acide sur le cadenas. Ouvrez le cadenas et fouillez la tablette. Prenez l'amulette et posez le flacon. Allez dans la salle basse. Ouvrez le sac de blé et utilisez trois fois le pichet sur le sac de blé. Rendez-vous dans la salle des mystères. Ramassez le morceau de marche puis posez-le. Fouillez l'emplacement de la marche et prenez la clé. Allez dans la salle des sacrifices. Mettez l'amulette dans la cavité du mur à droite. Entrez dans la pièce. Allez dans la salle des grimoires. Prenez le grimoire puis accrochez le pichet sur le crochet. Utilisez la clé sur la serrure. Retournez à la taverne. Donnez le grimoire au tavernier et contemplez l'animation finale. Vous avez fini le jeu presque tout seul… ■

HEIMDALL 2

Heimdall 2 est tout sauf un jeu facile (demandez donc à Thierry ce qu'il en pense). C'est contre mauvaise fortune bon cœur qu'il nous livre la solution de ce jeu dans lequel vous dirigez Heimdall et Ushra.

LES CARTES D'HEIMDALL 2

Les cartes de Midgard et Utgard, les mondes des humains et des créatures étranges d'Yggdrasil et la carte de Her ker'yn, l'un des trois lieux d'un univers étranger à celui créé par Odin.







Leur quête débute dans le premier hall des mondes, avec le talisman de Midgard (la clé du monde des mortels). Avant d'y pénétrer, ils prennent les flèches et l'arc, se partagent les armes et remplissent la gourde à la fontaine. Derrière la porte, deux menhirs se dressent avec majesté. Après avoir décoché une flèche sur celui portant l'inscription : « Frappez-le ! », un passage s'ouvre. Se voyant refuser l'accès au village de Rurik par un guerrier peu loquace, ils s'éloignent un peu et découvrent (en bas de l'écran) un tunnel. Quelques « crânes tournoyants » plus loin, ils respirent à nouveau l'air pur de Midgard et prennent la gourde au sol, avant d'emprunter le canoë pour accéder à l'île de Rurik.

Midgard : le conflit Rurik-Eadric

Dans la première bâtisse, qui sert apparemment de remise, ils trouvent l'anneau de Rurik dans une caisse de la troisième pile de stocks. Au Nord, se trouve un magasin où on peut acheter des armes, de la nourriture et des objets. Après avoir repris le canoë, ils décident d'accoster au village d'Eadric. En bas des escaliers, une taverne et ses habitués se révèlent une véritable mine d'informations : le fils du roi a été enlevé ; Eadric et Rurik prétendent tous deux que l'autre est allié aux Hakrats… Plus au Sud, ils affrontent un guerrier repoussant. Sur sa dépouille, ils trouvent une bouteille de vin à l'odeur étrange. Ils rentrent dans la maison du roi Eadric, vident les trois coffres et donnent au roi l'anneau de Rurik. En croyant obtenir un gage de réconciliation, il leur donne en échange une lettre d'alliance, qui une fois rapportée à Rurik, leur permet d'obtenir un passe pour le château du roi afin de l'aider à retrouver son fils.

Midgard : à la recherche de l'héritier du trône

À l'entrée du château, ils prennent à gauche et trouvent une bourse ainsi qu'une sortie vers le jardin. Des buissons dissimulent une gourde et le parchemin runique de création d'objets (utile pour créer quatre objets de suite lorsque le jeteur de sort possède une maîtrise suffisante de la magie). Au fond du jardin, ils aperçoivent l'épouse du roi qui leur apprend que le souverain n'est plus le même depuis l'arrivée de son conseiller. Elle leur fait part des craintes des serviteurs, qui sont effrayés par quelque chose. Nos héros mettent à jour l'origine de ces craintes, auprès de la servante aux cuisines (à droite, dans l'entrée) : des créatures étranges ont été surprises en train de déambuler dans les couloirs. Ils apprennent surtout par son intermédiaire, l'existence d'un passage secret derrière un tableau (pièce à gauche de l'entrée). Avant de partir, ils emportent le nectar des Dieux sur l'une des étagères. Le passage secret mène aux appartements privés du roi et le livre runique sur la table est vite escamoté. En appuyant sur le montant droit du pied du lit, un coffre apparaît et ils s'emparent de la chevalière qu'il contient. Ce symbole royal sert pour descendre les escaliers face aux cuisines dont un garde bloque soigneusement l'entrée. En bas, ils tuent le garde Hakrat, prennent la gourde et découvrent Snorri, le frère du roi, et le royal héritier prisonniers derrière de solides barreaux. Snorri leur remet une lettre écrite de sa main qui prouve la fourberie du conseiller. Ce dernier drogue la royale boisson pour le garder sous sa coupe. La porte à proximité du cachot dissimule un piège mortel. Prévenu par Snorri, ils ne s'y laissent pas prendre. Au moment où ils donnent la lettre au roi (une bouteille de vin à l'odeur étrange, identique à celle trouvée précédemment sur un guerrier Hakrat, se trouve sur la table face au trône). Le conseiller s'évapore, de même que la porte magique en haut des escaliers. Ils peuvent à présent aller chercher le Ro-Geld de Midgard. La première salle nécessite l'apparition d'un pont, provoquée en décochant des flèches dans chacune des trois ouvertures murales. La deuxième salle abrite le Ro-geld. En se déplaçant à droite, le premier morceau du talisman apparaît : le crâne (visible à droite de l'inventaire).

Midgard : la fille du pêcheur

Sur l'île nommée Fisherman's Hut, Heimdall et Ursha libèrent un humble pêcheur enfermé dans son armoire par les Hakrats.



▲ *Les plantes d'Ander vous offrent l'épreuve la moins évidente du jeu.*

UN BRAS DE FER ENTRE TERRE ET CIEL.

Après Comanche™, unanimement salué par la presse. Retrouvez la technologie révolutionnaire du Voxelspace™ dans ce simulateur de char d'assaut.





Disponible le 1er Septembre sur PC 3.5 et CD-ROM PC en version française intégrale.

UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex
tél : 48 57 65 52

NOVA LOGIC™

Armored Fist, NovaLogic, Voxel Space, and the NovaLogic Logo are trademarks of NovaLogic, Inc.

Jouez et gagnez

36 68 22 24

le top pour vos micros,
DES LECTEURS CD ROM
DES PACKS MULTIMÉDIA
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR
CD, PC, AG



\+



\+





TÉLÉPHONEZ VITE AU
36 68 22 24
2Fr19 par minute

Jeu sans obligation d'achat.

LES RO-GELD

Voici les lieux de découvertes des quatres morceaux du talisman découvert par Odin dans la tour de Niflheim.









Il leur apprend que sa fille a été enlevée pour être sacrifiée sur l'ancien lieu saint de Loki. Courageusement, ils décident d'aider le malheureux et partent pour l'île Loki's Shrine en emportant le symbole de Thor. Sur l'île, Heimdall franchit la porte bleue et Ursha la rouge. La jeune fille libérée remet à ses sauveurs le talisman d'Utgard 1, qui ouvre la première porte du hall des mondes menant au pays des créatures étranges. En sortant du lieu du sacrifice, ils se dirigent en haut à gauche de la statue et utilisent un ascenseur invisible. En s'appuyant sur la fontaine incrustée dans le mur proche des deux portes rouge et bleu, ils déclenchent un autre ascenseur et trouvent un parchemin runique.

Utgard : petits et grands

Après avoir traversé un lieu étrange au milieu duquel se trouve un curieux cercle de feu, ils atteignent un champ de bataille. Un soldat blessé leur donne rendez-vous dans le demi-monde. Pour le rejoindre et entamer une conversation post mortem, ils utilisent une arme de jet sur le cercle de feu. En retournant près du soldat, ce dernier (soudainement plus loquace) explique qu'une guerre oppose actuellement son village aux géants et autres guerriers Hakrats. Cependant, ils ne sont pas assez nombreux et se font massacrer. Il faudrait pouvoir faire une alliance avec un autre village, dont il a entendu dire qu'il allait subir bientôt les assauts Hakrats. Il leur donne une armure aux armes de son roi et père, en leur demande d'aller lui donner de ses nouvelles. Après avoir revêtu l'armure, Heimdall se dirige derrière le champ de bataille et se voit ouvrir l'immense porte de la ville. En poursuivant tout droit, ils arrivent face au trône du roi Danak qui, après avoir reçu la lettre de son fils, leur décrit un étrange appareil alimenté par la lumière et aperçu par des éclaireurs sur l'île des géants. Il leur donne aussi une lettre à remettre au roi de l'autre village. À gauche, dans l'entrée, ils trouvent la cuisine et montent les escaliers pour s'emparer d'une bague. De retour dans l'entrée, ils empruntent le passage de droite pour tomber sur la carte d'Utgard.

Utgard : l'île des géants

Près de l'idole de feu, ils ramassent un livre runique et une gourde vide qu'ils s'empressent d'aller remplir d'eau froide dans la pièce à côté. Avant d'atteindre l'idole de glace, ils tuent le géant qui ne réapparaît pas (sur la version A1200, ne pas le tuer lorsqu'il traverse l'idole de glace car vous ne pourriez pas récupérer vos armes de jet à sa mort = bug). Ils vident ensuite la gourde d'eau froide sur l'idole de feu et font apparaître un pont de glace face à l'idole de même nature. En bas des escaliers, ils n'hésitent qu'une fraction de seconde avant de sauter dans le vide qui est soudainement comblé. Cet acte de foi restaure la mana. En haut des escaliers, le talisman d'Utgard 2 les attend ainsi qu'un géant. Sans perdre de temps à essayer de le tuer, ils lancent la bague, trouvée sur l'île des nains, sur la sphère de lumière (et pas sur le géant qui l'absorberait comme une banale flèche !) pour la détruire.

Utgard : HQ des géants

La première épreuve consiste à éviter les gouttes de lave des robinets volcaniques en sachant, qu'au bout, un sac de quarante pièces d'or les attend. La seconde salle aux dalles roses les confrontent à un guerrier Hakrat, qu'ils évitent. Ils se dirigent vers les escaliers qui mènent jusqu'à une table couverte de plans de batailles. Ces derniers sont rapidement réduits à l'état de cendres en poussant les bougies. Ils récupèrent ainsi le talisman de Her Ker'yn.

Porte d'Utgard 2

En franchissant cette nouvelle porte ouverte du hall des mondes, ils sont aussitôt assommés et se réveillent en prison. En poussant le quignon de pain qui est au sol, ils éveillent la sympathie d'une souris affamée. En guise de reconnaissance, elle leur ouvre la porte (on n'a toujours besoin d'un plus petit que soi...). Après avoir sauté dans la rivière, ils trouvent des escaliers et, un peu plus loin, le trône du roi Ordok. Ils lui remettent la lettre du roi Danak qui en retour leur demande de lui en transmettre une autre (Heimdall, le coursier des rois !). Ravi de cette aide soudaine, le roi ouvre un passage vers le second morceau de talisman. Nos héros le trouvent, ainsi qu'un parchemin runique, sur le squelette aperçu près de la prison. Pour repartir, ils utilisent le chemin qui est derrière le trône du roi. Ils lancent un sort de protection contre le feu pour traverser le pont enflammé. Ils retournent ensuite voir le roi de l'autre peuple nain pour lui donner le message d'Ordok, qui leur offre un objet appartenant depuis des générations à sa famille : le talisman de Kelar'yn.

Le royaume de Kelar'yn

L'avant-dernière porte du hall des mondes s'ouvre sur le second hall. Ils prennent la porte immédiatement à gauche et surprennent Kariel, l'archiprêtre du dernier dieu bienveillant survivant, dans son sommeil. Ander, dieu de la nature, apparaît au-dessus d'une souche et leur apprend l'existence d'Ashok, un dieu maléfique





ATTENTION !
CHANGEMENT D'ADRESSE
FUNWARE
11 RUE OUDINOT
75007 PARIS
Tél. : 45.66.09.90
Fax : 45.66.56.54

OUVERTURE DE NOTRE BOUTIQUE LE 15 SEPTEMBRE

DISQUETTES 3,5	HD	DF/DD
A L'UNITE	5,00	3,80
PAR 100	4,50	3,50

TITRES SOULIGNES = NOUVEAUTES. Contactez-nous pour connaître la disponibilite de ces produits

AMIGA/ATARI

PARADOX	NC / -
APOCALYPSE	250 / -
ARMOUR GEDDON 2	179 / -
B-17	239 / -
BENEATH A STEAL SKY-VF	290 / -
BENEFACTOR	249 / -
BRIAN THE LION	190 / -
BRUTAL SPORTS FOOT	260 / -
CANNON FODDER	240 / 240
CHUCK ROCK 2	209 / -
D-DAY,6 JUIN 1944	NC / -
DARKMERE	280 / 280
DISPOSIBLE HERO	270 / -
DRAGONSTONE	NC / -
DYNABLASTER	- / 210
ELFMANIA	250 / 250
ELITE 2	249 / -
EUROPEAN CHAMPIONS	240 / 240
F1 GRAND PRIX	280 / 280
FIFA SOCCER	NC / -
GENESIA	280 / 280
GOAL	250 / 250
GOBLINS 3	270 / 270
HEIMDALL II	239 / -
HISTORY LINE - VF	290 / -
IMPOSSIBLE MISSION	249 / -
INDY 4 AVENTURE - VF	340 / -
INNOCENT	230 / -
JURASSIC PARK	240 / -
K240	229 / -
KGB	210 / -
KICK OFF 3	249 / -
KING QUEST VI - VF	279 / -
LEGACY OF SORASIL	250 / -
LEMMINGS 2	199 / 199
LOST VICKING	190 / -
LOTUS TURBO TRILOGY	260 / -
MAELSTROM	299 / -
MANCHESTER UNITED	240 / -
MONKEY ISLAND 2 - VF	340 / -
Mr NUTZ	250 / -
NICKY BOOM	170 / -
NORD & SUD	280 / -
O.M. FOOTBALL	240 / -
OVERLORD	NC / -
PERIHELION	190 / -
PINBALL SPE. EDITION	230 / -
QWAK	190 / -
QWIK	249 / -
ROBINSON REQUIEM - VF	249 / 249
SENSIBLE SOCCER INT	199 / -
SETTLERS	290 / -
SIERRA SOCCER	209 / -
SIMON THE SORCE. - VF	320 / -
SKIDMARKS	240 / -
SLEEPWALKER	- / 150
SPACE HULK	199 / -
STAR TREK	310 / -
STARDUST	200 / -
STARLORD	239 / -
STREETFIGHTER 2	179 / 179
SUPER LEA. MANAGER	240 / 240
SYNDICATE - VF	250 / -
THE PATRICIAN - VF	260 / 260
THEME PARK	269 / -
TRODDLERS	170 / -
TWILIGHT 2000	290 / -
UFO	NC / -
WHIZZ	NC / -
WORLD CUP SOCCER 94	NC / -
WWF 2	170 / 170
ZOOL 2	240 / -

MANETTES PC

CONTROL PAD	130
FLIGHTSTICK	340
FLIGHTSTICK PRO	610
JETSTICK	320

THRUSTMASTER PC

VOLANT FORMULA T1	1350
FLIGHT CONTROL	639
FLIGHT CONTROL PRO	1049
WEAPON CONTROL	1049
RUDDER CONTROL	1139

EXTENSIONS

512 Ko A500	250
512 Ko avec H. A500	290
1.5 Mo A500	800
1 Mo A500+	430
1 Mo A600	600

LECTEURS 3.5

EXTERNE AMIGA	600
INTERNE AMIGA	530
EXTERNE ATARI	600
INTERNE ATARI	790

DISQUES DURS A1200
LECTEUR CD ROM A1200
NOUS CONSULTER

AMIGA / ATARI

SOURIS	130

MANETTES

FAST WINNER TURBO II	60
SPEEDKING ANALOG	150
SPEEDKING AUTOFIRE	130
ALIM. AMIGA	**369**

AMIGA 1200

ALIEN BREED II	230
BANSHEE	219
BODY BLOWS GALACTIC	260
BRIAN THE LION	190
CHAOS ENGINE	270
GUNSHIP 2000	259
HEIMDALL 2	239
IMPOSSIBLE MISSION	259
JURASSIC PARK	250
KICK OFF 3	259
KING QUEST VI - VF	310
OVERLORD	NC
QWIK	269
ROBINSON REQUIEM - VF	290
RYDER CUP	250
SABRE TEAM	230
SIMON SORCERER - VF	330
STAR TREK, 25th ANN.	310
THEME PARK	269
UFO	259
ZOOL 2	250

3 DO

CONSOLE / NTSC	3990
BIOFORGE	NC
DRAGON'S LAIR	430
JOHN MADDEN FOOT	369
JURASSIC PARK	459
MONSTER MANOR	369
OUT OF THIS WORLD	429
ROAD RASH	459
SHOCKWAVE	459
THE HORDE	440
TOTAL ECLIPSE	479
WING COMMANDER	369

MACINTOSH

GABRIEL KNIGHT	349
INCA - VF	390
INDY 4 AVENTURE	390
KING QUEST VI	380
PINBALL CRY. CALIBURN	410
POPULOUS 2	369
POWERMONGER	NC
QUEST FOR GLORY 4	349
SIM CITY 2000 - DISK 1	149
SIM CITY 2000 - VF	330
SIM LIFE	150
STAR TREK	310
THEME PARK	NC
VICTORY AT SEA	380

CD ROM

7TH GUEST	490
MYST	340
REBEL ASSAULT	NC
TETRIS GOLD	NC

MANETTES THRUSTMASTER

WEAPON CONTROL	1049
RUDDER CONTROL	1139

AMIGA CD 32

PADDLE COMP. PRO	209
ALIEN BREED+QWAK	220
BANSHEE	239
BRIAN THE LION	209
BRUTAL SPORT FOOT	189
BUBBA'N'STIX	220
CANNON FODDER	249
CHAOS ENGINE	260
DANGEROUS STREETS	260
DISPOSIBLE HERO	230
DRAGONSTONE	NC
ELITE II	240
FIRE FORCE	219
GUNSHIP 2000	230
HEIMDALL 2	259
HUMANS 1 + 2	239
IMPOSSIBLE MISSION	NC
KICK OFF 3	289
LAMBORGHINI	249
LEGACY OF SORASIL	240
LITIL DIVIL	240
LOST VICKING	239
LOTUS TRILOGY	260
MANCHESTER UNITED	219
MICROCOSM	300
NICK FALDO GOLF	300
PINBALL FANTASIES	230
PROJECT X + F17	220
QWIK	249
RYDER CUP	269
SABRE TEAM	230
SENSIBLE SOCCER INT.	209
SOCCER KID	219
STRIKER	259
UFO	NC
ULTIMATE BODY BLOWS	250
UTOPIA 2	259
ZOOL 2	230

MATERIEL PC

CARTE REEL MAGIC	3390
SOUNDBLASTER 16 MCD	1069
SOUNDBLASTER 16 MCD AVEC ASP	1439
SOUNDBLASTER AWE32	2190
SOUNDMASTER+	510
LECTEUR CD ROM PANASONIC 562B AVEC REBEL ASSAULT+MEGARACE+MYST	1699
KIT CD PUISSANCE 16 SOUNDBLASTER 16 + CD ROM PANASONIC 562B AVEC REBEL ASSAULT+MEGARACE+MYST	2489
SOURIS	130
KIT DOMOTIQUE 2 VOIES	3169

PC DISQUETTES

1942 : PACIFIC AIR WAR	330	NORD ET SUD - VF	330
ACROSS THE RHINE	309	O.M. FOOTBALL	259
AL QUADIM	NC	OVERLORD	329
ALONE IN THE DARK 2 - VF	350	PACIFIC STRIKE	330
ARENA	340	PACIFIC STRIKE - SPEECH	170
BATTLE ISLE 2 - VF	349	PARADOX	NC
BATTLEDROME	299	PERFECT GENERAL II	360
BENEATH A STEEL SKY - VF	320	PHOENIX FIGHTER	NC
BLOODNET - VF	299	PINBALL DREAMS II	199
CANNON FODDER+TEE-SHII	299	PLANETE FOOTBALL	349
CHAOS ENGINE	249	POLICE QUEST IV - VF	330
CIVILIZATION - VF	290	PRIVATEER	310
COLONIZATION	NC	PRIVATEER - DISK 1	150
COMMANCHE + DISK 1	360	PRIVATEER - SPEECH PACK	160
CORRIDOR 7	179	PROJECT NOMAD	219
CYCLONES	NC	PUSH OVER	150
D-DAY, 6 JUIN 1944	349	QUEST FOR GLORY IV - VF	330
DAY OF TENTACLE - VF	330	RAILROAD TYCOON DELUXI	269
DELTA V	349	RAPTOR	279
DESERT STRIKE	299	RAVENLOFT - VF	369
DOOM (SHAREWARE)	75	ROBINSON REQUIEM - VF	290
DRACULA	360	SAM & MAX - VF	320
EVASIVE ACTION	280	SEA WOLF	349
F1 GRAND PRIX	320	SENSIBLE SOCCER INT.	199
F14 FLEET DEFENDER	330	SETTLERS - VF	349
FALCON GOLD	NC	SIM CITY 2000 - DISK 1 - VF	149
FIELDS OF GLORY	290	SIM CITY 2000 - VF	310
FIFA SOCCER	299	SIMON THE SORCERER - VF	330
FPS BASEBALL	NC	SPACE HULK	279
FRONTIER COMPIL	329	STAR TREK II	340
GABRIEL KNIGHT - VF	330	STARLORD - VF	340
GREAT NAVALE BATTLE II	339	STONEKEEP	NC
HALLOWEN HARRY	279	SUBWAR 2050	290
HARPOON 2	319	SUPER SKI 3	259
HEIMDALL 2	269	SYNDICATE	290
HOCUS POCUS	279	SYNDICATE - DATA DISK	160
HOKUM KA-50	329	T.F.X.	300
INDY CAR	300	TERMINATOR 2029	240
INDY EXP. PACK	NC	TERMINATOR 2029 - DISK 1	139
INDY MOTOR SPEED	NC	TERMINATOR RAMPAGE	280
ISHAR 3 - VF	279	TETRIS GOLD	NC
JUNGLE STRIKE	299	THEME PARK	339
KYRANDIA II(HANDofFATE) -	320	TIE-FIGHTER	329
L.B.A.	NC	TUBULARWORLD	NC
LANDS OF LORE - VF	330	UFO	330
LEISURE SUIT LARRY VI - VF	350	ULTIMA 8 - SPEECH PACK-V	160
LOST VALE ULTIMA VIII	NC	ULTIMA 8 - VF	350
MANCHESTER UNITED	230	VICTORY AT SEA	309
MASTER OF ORION	290	VROOM MULTIPLAYER	230
MIGHT AND MAGIC 5 - VF	280	WING ARMADA	299
MORTAL KOMBAT	220	WINGS OF GLORY	NC
NCAA BASKET	299	X-WING + DISK 1	360

PC CD ROM

7TH GUEST + DUNE	429
BATTLES ISLE 2 - VF	389
BENEATH A STEEL SKY- VF	379
BETRAYAL AT KRONDOR	339
BIOFORGE	NC
BLOODNET - VF	299
BUZZ ALDRIN	439
CANNON FODDER	NC
CENTRAL INTELLIGENCE	NC
CHAOS CONTROL	NC
COMMANCHE + MIS. 1 & 2	360
CORRIDOR 7	NC
CRITICAL PATH	390
CYCLONES	NC
D-DAY, 6 JUIN 1944	NC
DAEMONSGATE	299
DELTA V	NC
DESERT STRIKE	299
DRAGONLORE	NC
DRAGONSPHERE	289
ELEVENTH HOUR	NC
FALCON GOLD	NC
FIFA SOCCER	NC
FIGHTER WING	NC
FLYING NIGHTMARES	NC
FORTRESS OF Dr RADIAKI	NC
FRONTIER COMPILATION	NC
GABRIEL KNIGHT - VF	289
GREAT NAVAL BATTLES II	299
HAND OF FATE	410
HEIMDALL II	289
HOCKEY 95	NC
INTER TENNIS OPEN	369
KING QUEST ANTHOLOGIE	329
LARRY COLLECTION	329
LARRY VI - VF	339
MANCHESTER UNITED	229
MYST	440
OUT POST	339
PARADOX	NC
POLICE QUEST 4 - VF	339
PRIVATEER & STRIKE COM.	NC
RAVENLOFT	389
RETURN TO ZORK - VF	329
SAGA OF ACES	329
SAM & MAX - VF	359
SEAWOLF	NC
SHADOW OF THE COMET	349
SPACE QUEST ANTHOLOGII	329
STAR CRUSADER	NC
STAR TREK 25TH AN.	339
STARLORD	309
STONEKEEP	NC
STRIKE COMMANDER	329
SUBWAR 2050 + SCENARIO	339
SYNDICATE PLUS	319
T.F.X.	380
TETRIS GOLD	NC
THE PSYCHOTRON	NC
THEME PARK	NC
UFO	309
ULTIMA 8+SPEECH - VF	410
UNDER A KILLING MOON	NC
WHO SHOT JOHNNY ROCK	359
WINGS OF GLORY	NC
WOLFPACK	259
WOODSTOCK 25TH ANNIVEI	NC
WORLD OF XEEN	330

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES -PRIX SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS - LISTES NON EXHAUSTIVES

D'AUTRES TITRES SONT DISPONIBLES. TELEPHONEZ-NOUS. ☎ (16.1) 45.66.09.90

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - 11 RUE OUDINOT - 75007 PARIS

QTES	TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT *Expédition colissimo + recommandé*		
	TOTAL A REGLER	

NOM ______________________
ADRESSE ______________________
____
CODE POSTAL __________ **VILLE** __________
TELEPHONE __________ **N° CLIENT (facultatif)** __________
REGLEMENT : Je joins ❐ Chèque Bancaire ❐ CCP ❐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ❐ Contre remboursement (+ 35 F)
je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N° | | | | |
Date d'expiration : ..../.... **Signature obligatoire :**

FRAIS DE PORT => LOGICIELS : 30 F
MATERIEL ET ACCESSOIRES : 60 F

VOTRE MATERIEL DE JEUX :



▲ *L'énigme runique requiert l'utilisation du grimoire fourni avec le jeu.*

▲ *Un cliché décidement essentiel à tout bon jeu d'aventure.*

responsable de la mort des autres dieux bienveillants. Il leur donne rendez-vous à Tal ker'yn, la demeure des dieux, pour les informer plus précisément. Avant de prendre le passage à droite de la forêt, menant à la carte de Her ker'yn (demeure des mortels), ils emportent une gourde et le talisman de Niflheim.

Her ker'yn : le village

Le garde placé à l'entrée du village ne semble pas trop agressif. Ils décident de le laisser en vie de peur d'effrayer le vieil homme assis au bord de l'eau (il risquerait de sauter et de se noyer…). À l'intérieur du village, ils entrent dans une forge pour apercevoir avec horreur que les Daktas maintiennent les habitants en esclavage. Ils tuent le garde et discutent avec l'homme qui tient une épée à la main. Ce dernier leur explique qu'il fabriquait une épée spéciale pour le commandant Dakta, en vue d'une bataille pour Ashok. Heimdall s'empare de l'Os Blade, tout heureux de remplacer sa hache ridicule. Dans une taverne, ils défendent un esclave et testent l'efficacité de l'épée sur le guerrier d'Ashok. Au niveau inférieur du village, ils trouvent un magasin et une porte avec deux ennemis derrière, dont ils viennent facilement à bout. L'un d'eux possédait un parchemin runique de résurrection.

Her ker'yn : Dakta HQ

Sur l'île servant de quartier général aux Daktas, ils trouvent une rune en bas du ponton et, après avoir jeté un œil au magasin, ils ouvrent la seconde porte. L'épreuve qui les attend, nécessite un saut au moment où la boule de piques passe sous eux après avoir rebondie contre l'escalier. Ensuite, ils se précipitent dans la cache et appuient sur le poussoir. En haut des escaliers, ils se dirigent à gauche et se retrouvent dans une pièce pleine de coffres. Ils les vident en prenant garde à ne pas s'approcher du serpent et montent de nouveaux escaliers. Des cartes ornent les murs, ils appuient sur la plus grande et découvrent un passage. Un mage fait alors apparaître les doubles d'Heimdall et d'Ursha. Ces clones sont très puissants et ils doivent prévoir de quoi restaurer leur énergie (remplir les gourdes). Après avoir remporté la victoire, le sorcier réapparaît et, après l'avoir tué, ils récupèrent le talisman de Tal ker'yn.

Her ker'yn : Île

La première salle de la grotte abrite un guerrier d'Ashok, ils passent à côté de lui en l'ignorant (il réapparaît lorsqu'on le tue). La seconde salle contient l'énigme runique. En lisant le parchemin trouvé au sol, ils marchent à gauche du tapis de runes sur les symboles suivants : feu, éclair, guérison, mouvement, négation, changement, enchantement, esprit, divin, invocation (cf. photos d'écrans). Les pierres qui bloquent l'accès à la troisième salle, disparaissent alors. Elle contient six petites statues au-dessus d'autant de bassins de lave. Ils décident de lancer une flèche à l'intérieur de la bouche de chacune, lorsque celle-ci est ouverte (utiliser l'arc avec les flèches). Chaque bassin se vide et le morceau de talisman en lévitation tombe au sol. Ils agissent vite, car, lorsqu'il est en l'air, le talisman s'éloigne progressivement. Ils ont à présent trois des quatre morceaux du talisman.

Les dieux de Tal ker'yn

De retour dans le deuxième hall des mondes, ils franchissent la porte derrière la rivière gelée. Ander les accueille sous une apparence humaine et leur explique qu'ils devront obtenir les symboles de chaque dieu bienveillant mort ou vivant, pour pénétrer dans la salle des conseils. Celle contenant le Ro-geld et bien sûr le dernier morceau du talisman. Ils commencent par explorer les portes de droite du hall des dieux. La première est la salle de Mirin, la déesse de la mort, qui emporta son symbole avec elle. Ils décident donc de se suicider en approchant de l'une des deux statues. Un passage lumineux apparaît alors pour leur livrer la couronne de Siri, la hache d'Osk, une rune et le symbole de Mirin. La seconde porte à droite est celle du dieu des faibles. Ils attendent que ce dernier décoche un certain nombre de flèches pour ensuite les récupérer après l'avoir tué (c'est gratuit !). Sur leur lancée, ils tuent aussi l'autre gardien à l'aide d'armes de jet et récupèrent le symbole de Jarok. La troisième porte abrite Mira, la déesse de la lumière et ses pièges. Ils prennent le passage en haut à gauche et suivent l'itinéraire suivant : tout droit/gauche/tout droit/droite/tout droit et repartent par le même chemin en sens inverse, en emportant le symbole. Ils redescendent ensuite vers la première porte à gauche et pénètrent dans l'antre de Siri, la déesse de la justice. Celle-ci ne donne son symbole qu'à une personne désireuse de se faire juger par elle. Ils posent donc la couronne de Siri sur la tête de la statue. Le jugement est rendu en fonction des actions d'Heimdall et Ursha dans le village des mortels. Les actions dignes sont la libération de la forge et de la taverne. Par contre, une action négative aurait été de tuer le garde à l'entrée du village, car elle entraîne la mort du vieil homme. Après un verdict favorable, ils emportent le symbole désiré. La porte du milieu à gauche est celle de Ketar, le dieu de l'air, dont le symbole est dissimulé dans un dédale de nuages. Ils découvrent en empruntant les passages « foudroyants » : une armure d'esprit, un bouclier miroir et le casque de Ketar. Ce dernier brûle à l'intérieur du sac à dos. Par conséquent, ils décident de le prendre à la main (place destinée aux armes de jet) et soudainement un pont apparaît suite à cette action. Ils trouvent deux potions et le symbole. Derrière la dernière porte à gauche, Ander les attend dans son jardin. Ils prennent les graines de trois types de plantes particulières : celle à droite du terrain herbeux, celle juste dessous et la plante en bas dans le coin gauche. Ils jettent ces graines une à une sur l'herbe et une nouvelle plante pousse avant d'expulser le dernier symbole. Ils se dirigent ensuite d'un pas décidé vers la dernière porte au fond du hall des dieux. Et déposent une à une les symboles sacrés dans les espaces leur étant consacrés (même méthode que pour remplir les gourdes). La porte s'ouvre alors. Ils placent le bouclier miroir devant le point d'impact du rayon laser (orbe rouge) et le diamant suspendu tombe en libérant le dernier morceau du talisman. Ils retournent voir Ander et prennent un nouveau symbole en s'approchant de la plante lui faisant face. Ils s'empressent d'aller la remettre à l'archiprêtre de la forêt qui fait apparaître un passage face au pont à travers les buissons. Ils marchent sur le dos de la tortue et prennent l'esprit de feu, qui les téléporte jusqu'au hall des mondes.

Niflheim

Ils traversent la lave sur le bateau de feu. Arrivés, ils s'emparent des dents de dragon. Quand ils parviennent jusqu'à la fille de Loki, ils découvrent un passage secret sur sa droite. Ils tirent des flèches de feu à l'intérieur des trois têtes. Après avoir traversé la porte, ils placent une dent de dragon sur chaque cercle rouge sur le sol. Ensuite, ils marchent à l'intérieur du cercle principal et sont téléportés.

Sho ker'yn : the end

Ils se frayent un chemin à travers les carreaux (sauvez le jeu à cet endroit). Lorsqu'ils parvinrent à accomplir cette épreuve, ils s'empressent de continuer et tuent au passage les doubles Heimdall et Ursha. Ils traversent le pont et poursuivent jusqu'à la pièce où ils trouvent le Ro-geld et l'ombre d'un personnage. Pour retrouver le Ro-geld, ils tournent en rond de façon à ce que l'ombre soit face au Ro-geld (appuyez sur le bouton feu). Ils sortent alors de cette section et se dirige à l'intérieur de la pièce où se trouve un Dakta. Ils le tuent et coupent la planche de bois vers la chambre d'Ashok. Comme il est invisible, ils lui lancent le Ro-geld. Ils se dirigent ensuite vers la chambre de Loki pour une confrontation finale ! ■

JESSICO

JEUX ST / AG

ALIEN 3		210
ARCADE POOL		120
ARMOUR GEDDON 2		150
ASSASSIN SPEC. EDIT.		119
BANSHEE AG1200		190
BENEATH A STEEL SKY		279
BENEFACTOR		NC
BRIAN THE LION		159
CAMPAIGN II		259
CANNON FODDER	239	239
CHUCK ROCK 2		179
CIVILISATION AG1200		289
COMBAT CLASSICS 2		219
DARKMERE		205
DOGFIGHT	219	219
ELFMANIA		199
F1 GRAND PRIX	229	229
FIFA SOCCER		NC
FOX COLLECT. 3	279	279
FUN RADIO 4	263	263
GENESIA		213
GUNSHIP 2000		223
HEIMDALL 2		235
HEIMDALL 2 AG1200		231
ISHAR 2 AG1200		229
ISHAR 3	263	263
IMPOSSIBLE MISSION		305
IMPOSSIBLE MISSION AG1200		305
JURASSIC PARK AG1200		190
K240		231
KICK OFF 3		228
KICK OFF 3 A1200		263
KING QUEST 6		231
KING QUEST 6 AG1200		NC
LAST ACTION HERO		NC
LEIS. SUIT LARRY2	139	139
LORDS OF POWER		292
MAGIC BOY	206	206
MANCHESTER UNITED		190
MONKEY ISLAND	169	169
MONKEY ISLAND 2		319
MR NUTZ		194
MR NUTZ AG1200		NC
ROBINSON REQUIEM	NC	NC
ROB. REQUIEM A1200		NC
SABRE TEAM AG1200		NC
SETTLERS VF		275
SIERRA SOCCER		174
SKIDMARKS		199
THEME PARK AG1200		NC
THUNDER HAWK		119
TORNADO		285
TORNADO A1200 DD		285
TWILIGHT 2000		NC
WING COM. AG1200		289
WORLD CUP USA 94		190
WORLD CUP YEARS 94 COMP		263
ZOOL 2		177

UTILITAIRES AMIGA

DELUXE MUSIC 2.0	785
DELUXE PAINT IV	695
DIRECTORY OPUS	719
DISCOSCOPIE PRO	349
EXCELLENCE 3.0	499
HOME MUSIC KIT	499
HOME OFFICE KIT DELUXE	599
KINDWORDS 3.0	439
MAXIPLAN PLUS 4.0	399

JEUX PC

ACES OF DEEP	NC
AL QADIM	331
BENEATH A STEEL SKY VF	276
BETRAYAL AT KRONDOR	269
BLOODNET	276
CANNON FODDER	255
CIVILISATION WIN	265
COLONIZATION	NC
DAEMON'S GATE	224
DARKMERE	255
DELTA V	NC
DOOM 1ER EPISODE	65
DOOM 2	NC
DUNGEON HACK	285
F1 MICROPROSE GP	270
F15 STRIKE EAGLE 2	169
F19 STEALTH FIGHTER	169
FANTASTIC WORLD	239
FIFA SOCCER	290
FIGHTER WING	NC
FUN RADIO 4	292
GABRIEL KNIGHT VF	249
HEIMDALL 2	286
INDY CAR RACING	255
INDY CAR DATA 1 OU 2	NC
INFERNO	NC
ISHAR 3	263
KING QUEST 6 VF	295
KINGS OF AVENTURES	299
KYRANDIA 2	291
LANDS OF LORE	263
LEISURE SUIT LARRY 1	129
LEISURE SUIT LARRY 6 VF	269
LORDS OF POWER	350
MANCHESTER UNITED	200
MONKEY ISLAND 2	329
OVERLORD	NC
RISE OF ROBOTS	NC
RISE OF ROB. SVGA	NC
ROBINSON REQUIEM	290
SAM & MAX VF	309
SEAWOLF	330
SIM CITY 2000 VF	238
SPACE LEGENDS	239
STONE KEEP	NC
SUBWAR 2050	249
SUBWAR 2050 DATA	310
SUPER SKI 2	129
SUPER SKI 3	260
STAR CRUSADER	NC
SYSTEM SHOCK	NC
TETRIS GOLD	NC
THEME PARK	317
THE SETTLERS VF	349
THUNDER HAWK	129
TIE FIGHTER	350
TIM 2	NC
U.F.O.	285
ULTIMA 8 VF	326
ULT. 8 LOST VALE	NC
X WING	315
X WING IMPERIAL PURSUIT	170
X WING B WING	199
WING COM. ARMADA	NC
WINGS OF GLORY	NC
WIZARDRY 7	NC
WORLD CUP USA 94	225
WORLD CUP YEARS 94	307
WORLDS OF LEGEND	249

JESSICO, C'EST TOUJOURS :
DES PRODUITS ST, CPC, MAIS SURTOUT,
A PARTIR DE CETTE RENTREE, C'EST UN MAGASIN
A NICE AU 130 BLD DE LA MADELEINE
(LIGNE 3, ARRET BLANCHISSERIE)

CD ROM

LECT DBL VIT PANA.	1200
BATTLE ISLE 2	375
BENEATH A STELL SKY	385
BETRAYAL AT KRONDOR	255
CASTLE 2 ENHANCED	NC
CIVILISATION+RAIL ROAD TYC	215
D-DAY	343
DELTA V	NC
DRAGON LORE	NC
DRAGONSPHERE	237
F1 GP+MICROPROSE GOLF	215
FIFA	NC
FIGHTER WING	NC
FLYING NIGHTMARES	NC
FORTRESS OF DR RADIAKI	NC
GABRIEL KNIGHT VF	305
GUNSHIP 2000+DATA	215
HEIMDALL 2 VF	277
KING QUEST 6	237
KYRANDIA 2	345
LEISURE SUIT LARRY 6	300
LORD OF RINGS	339
MAD DOG MC CREE 2	379
MANCHESTER UNITED	185
MYST	431
OUTPOST	305
PACIFIC STRIKE	NC
RISE OF THE ROBOTS	NC
SAGA OF ACE VF	330
SAM & MAX VF	336
SEAWOLF	370
SIM CITY 2000 VF	NC
STAR LORD	297
STONE KEEP	NC
SUBWAR 2050+DATA	309
THE 11TH HOUR	NC
THEME PARK	370
THE PSYCHOTRON	NC
UFO	252
ULTIMA 8	385
UNDER A KILLING MOON	NC
WING COM. LUXE 1&2	NC
WINGS OF GLORY	NC

CONSOLE CD32 + 4 JEUX 1690 F

CD 32

CONSOLE +2 JEUX	1490
JOYPAD PRO CD32	185
SOURIS CD32	155
FILMS FMV	180
CONCERTS FMV	146
ALIEN BREED / QWACK	195
BANSHEE	232
BATTLE TOADS	200
BRIAN THE LION	203
BRUTAL SPORT FOOT	189
CANNON FODDER	256
CHUCK ROCK 2	219
DANGEROUS STREETS + WING COMMANDER	345
DEFENDER OF THE CROWN	NC
FRONTIER ELITE 2	225
GUNSHIP 2000	215
HEIMDALL 2	271
INFERNO	249
INT. SENSIBLE SOCCER	NC
KICK OFF 3	290
LITIL DIVIL	249
MANCHESTER UNITED	220
MICROCOSM	289
PROJECT X / F17	195
QUICK	243
SABRE TEAM	NC
STRIKER	224
UFO	NC
ULTIMATE BODY BLOWS	220

ACCESSOIRES

AMIGA & ST

EXT. 512K AG 500	229
EXT. 512 K + H	289
EXT. 1 MO AG 500+	399
EXT. 1 MO AG 500	450
EXT. 1 MO AG600	429
EXT. 1 MO AG 600+H	499
EXT. 1,5 MO AG 500	799
LECT. INT. AG 500	469
LECT. INT. 600/1200	589
LECTEUR EXTERNE 3,5"	549
ALIMENTATION AG	349
INTERFACE MIDI 3+1	299
CRAYON OPTIQUE	299
DOUBLEUR BUS MK3	159
SOURIS	155
ADAPTATEUR 4 JOY	95
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEEDKING AUTO	100
KONIX NAVIGATOR	115
QJ SUPERBOARD	135
QJ MEGASTAR	225
QJ TOPSTAR	199

PC

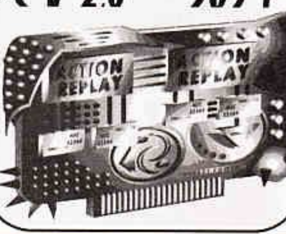
DISQUE DUR 250 MO	1355
DISQUE DUR 420 MO	1775
SCAN. COUL. 400DPI	1985
ENCEINTES 25W	385
ENCEINTES 80W	710
S. BLASTER PRO	611
S. BLASTER 16 ASP MCD	1379
S. BLASTER AWE 32	2205
QJ TOPSTAR	259
JOYPAD 4 BOUTONS	139
THRUSTMASTER STICK	589
THRUSMASTER GAZ	969
SOURIS 3 BOUTONS	70

DIVERS

DISK 3.5" DF DD	30
DISK 3.5" DF HD	35
DISK 3.5" HD PREF. PC	35
ETIQUETTES 3.5" X100	50
BOITIER 50 DISK	59
MICRO KIT NETTOYAGE	99

LECTCD MITSUMI DV	1000 F
BOITE RANGEMENT CD	79 F
AMIGA 1200	2190 F
EXT. 4MO A1200+HORL	1990 F
LOT 2 JOYSTICKS PC ou AG	110 F
STREAMER PC 250 MO	1460 F

ACTION REPLAY PC V 2.0 569 F



PLUS PERFORMANT,
PLUS RAPIDE,
PLUS SIMPLE,
PLUS DE VIES,
De quoi épater votre PC et s'éclater sur tous les jeux.

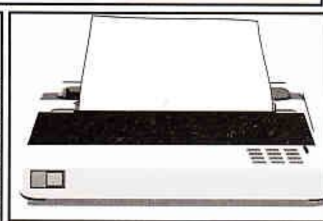
Sans oublier la Cartouche Classique MK III sur Amiga

ACTION REPLAY MK3

AG 500/500+	499
AG 1500/2000	599

CD ADULTES

ASIANDREAM GIRLS	129
BUSTEN 1	158
BUSTEN 2	158
BUSTY BABES	295
COLLECTION PRIVEE 1 VF	158
COLLECTION PRIVEE 2 VF	200
COLLECTION PRIVEE 3 VF	158
DEBBIE DOES DALLAS	300
DEVIL IN MISS JONES	300
DREAM GIRL X	349
GIRLS IN VIVID 1	177
GIRLS IN VIVID 2	177
RAQUEL RELEASED	150
ROPE & CHAINS	129
SEXUAL EXCTASY	150
SINFULLY YOURS	262
SURFER GIRLS	255
TRACY I LOVE YOU	220
WACS	255



IMPRIMANTE STAR LC 100 COULEUR 1490 F
(CABLE FOURNI POUR AG, ST, PC)

DISQUE DUR EXT. AG 600 / 1200

Seagate 200 Mo+Overdrive	2135 F
Seagate 420 Mo+Overdrive	2635 F
FILTRE ECRAN 14" LUXE	599 F
PACK 5 CD MEDIASHARE	290 F

+ de 500 MegaOctets de Sharewares

KIT MULTIMEDIA 2025 F

CDROM PAN. DV 562B+Pro Sonic 16 +Enceintes+Mega Race+Land of Lore

PRIX MODIFIABLES SANS PREAVIS, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

☎ 93.97.22.00 - MINITEL 3615 JESSICO — JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX

TITRES	Qte	PRIX	MONTANT
		S/ TOTAL	
		PORT	
		TOTAL	

PORT :
LOGICIEL JEUX 30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

Expédition : Collissimo

06 / 09

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 35 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue

date d'expiration

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

VILLE .... CODE POSTAL

FAX : 93.97.07.00

SIGNATURE OBLIGATOIRE

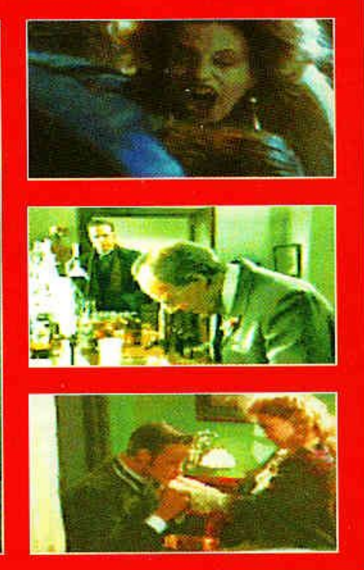
ordinateur

téléphone

C'est sang (ndlr : sang, c'est fait exprès...) doute le premier jeu, qui ressemble à un vrai film interactif et qui est un bon jeu d'aventure. Si les vampires vous posent des problèmes et que, face à Dracula, votre sang ne fait qu'un tour, vous vous devez de plonger. Un jeu dont la note devrait être de sang pour sang...

Dracula unleashed





Dracula Unleashed se compose de nombreuses séquences vidéo dans lesquelles vous récoltez les objets utiles à la dernière partie du jeu. Soyez attentif à chaque animation, elles sont la clé de l'histoire. Gardez aussi précieusement tous les objets que vous obtiendrez à la suite de chacune d'entre elles. N'hésitez pas encore à revenir plusieurs fois sur les lieux afin de faire passer le temps ou pour récupérer un objet que vous avez oublié. Pour passer le temps, vous pouvez également utiliser votre montre ou revenir plusieurs fois aux mêmes endroits. Faites très attention au timing du jeu car la plupart des scènes n'apparaissent qu'à certaines heures et en manquer une peut compromettre la fin de votre aventure.

Jour 01 : 28 décembre

Rendez-vous chez Anisette puis au télégraphe. Utilisez la carte de visite de Janon puis allez au Newstand. Rendez visite à Holmwood puis allez au Saucy Jack Pub. Rendez-vous chez Harker puis allez à l'Hades Club. Rendez-vous à la librairie (Bookstore) puis à l'asile. Vous y obtenez de nombreuses informations utiles pour le jour 03. Allez au bureau de Harker. Utilisez le colis pour Harker puis rendez-vous chez Anisette. Utilisez le crucifix de Harker puis retournez au Hades Club. Avancez l'heure jusqu'a 21 h 50 puis allez à l'asile. Entrez deux fois pour rien puis pénétrez dans le bâtiment à 22 h 00 précises. Allez au Saucy Jack Pub puis retournez chez vous. Lisez le télégramme et endormez-vous.

Jour 02 : 29 décembre

Rendez-vous au Newstand puis chez Anisette. Prenez l'étoffe puis retournez à l'asile. Allez au télégraphe. Utilisez la carte de visite de Janos. Sortez puis retournez au télégraphe. Utilisez la carte visite de Van Helsing. Allez à la librairie (bookstore) puis à l'Hades Club. Rendez-vous à l'université. Utilisez la pièce en or. Sortez et retournez à l'université. Utilisez l'étoffe puis allez chez Harker. Utilisez la rose. Allez dans le bureau de Harker. Utilisez le poignard. Rendez-vous chez Holmwood. Avancez l'heure jusqu'à 18 h 50 puis allez chez Harker. Entrez à 19 h 00 précises en rentrant une fois pour rien. Pénétrez dans la bâtisse et contemplez la séquence qui suit. Allez chez Anisette puis retournez à l'Hades Club. Utilisez la note pour Delvin. Rendez-vous à la librairie (bookstore). Utilisez la clé de Devlin. Allez au Saucy Jack Pub. Retournez chez vous. Lisez le télégramme puis endormez-vous.

Jour 03 : 30 décembre

Allez à Newstand puis chez Harker. Rendez-vous chez Anisette puis devant le cimetière. Attendez 10 h 00 précises pour entrer. Entrez une fois pour rien puis pénétrez dans ce lieu macabre. Allez à l'asile et utilisez la matraque. Rendez-vous chez Holmwood puis à la librairie (Bookstore). Retournez chez vous et lisez le télégramme. Allez à l'Hades Club. Utilisez l'étoffe puis rendez-vous au Saucy Jack Pub. Utilisez le livre de magie. Allez à l'université. Utilisez le livre de magie. Rendez-vous chez Harker. Utilisez le livre de magie puis allez chez Anisette.

Jour 04 : 31 décembre

Allez chez Harker puis au télégraphe. Utilisez la carte de visite de Janos. Rendez-vous dans le bureau de Harker puis au Saucy Jack Pub. Attendez 10 h 00 précises pour pénétrer dans la bâtisse. Pour cela, avancez l'heure et entrez une fois pour rien. Rendez-vous au Newstand puis chez Holmwood. Allez au Hades Club puis à l'asile. Allez au cimetière. Rendez-vous chez Anisette puis retournez chez vous. Lisez les deux télégrammes et prenez l'enregistrement. Allez à l'université. Rendez-vous au Saucy Jack Pub puis au bureau de Harker. Utilisez l'enregistrement. Allez chez Harker puis à l'Hades Club. Retournez au cimetière. Utilisez la pièce. Allez chez Anisette puis retournez chez vous. Lisez le télégramme. Attendez 21 h 00 avant de retourner chez Anisette. Pour cela, avancez l'heure et entrez deux fois pour rien. Allez chez Harker puis chez Anisette. Allez chez Holmwood puis rendez-vous à l'Hades Club. Pour la séquence finale, utilisez la croix. Bravo, les jeux d'aventure, vous avez cela dans le sang. ■



Magasin : 25, rue Jean Leclaire - 75017 PARIS - Métro : Porte de Saint Ouen
Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80
Ouvert : du Lundi au vendredi de 13 heures à 19 heures - Samedi de 14 heures 30 à 19 heures

KiT 1
Lecteur CD-ROM Panasonic CR-562-B double vitesse avec manuel et driver
1 080 F TTC

KiT 2
Kit 1 + 7th Guest
1 280 F TTC

KiT 3
Kit 1 + 7th Guest + Rebel Assault + Megarace
1 635 F TTC

KiT 4
Kit 1 + 7th Guest + Rebel Assault + Megarace + Mac Dog Mac Cree
1 780 F TTC

Carte Interface + ses 2 câbles : 100 F TTC

PC - DIVERTISSEMENT
EIGHT BALL DELUXE	265
FATMAN NF	165
PINBALL DREAMS	255
PINBALL DREAMS 2 (data disk)	180
PINBALL FANTASIES	230

PC - ACTION AVENTURE
ALIEN BREED VF	245
CORRIDOR 7 NF	295
D/GENERATION (Windows) NF	140
GABRIEL KNIGHT VF	270
IN EXTREMIS	255
INCA II VF	310
JURASSIC PARK	205
MERCENARIES	245
NOMAD NF	215
PIRATE GOLD VF	240
PRIVATEER NF	300
PRIVATEER SPEECH PACK NF	130
PRIVATEER SPECIAL OP. 1 NF	130
RED HELL NF	245
TIE FIGHTER NF	310
X-WING	335
X-WING IMP. PURSUIT	175
X-WING SCENARIO B-WING	190
XENOBOTS	235
ZOOL	220

PC - ARCADE
BODY BLOWS	210
CANNON FODDER VF + TEE SHIRT	270
DRACULA	280
FOX COLLECTION	300
MORTAL KOMBAT NF	205
NICKY BOOM 2	225
ONE STEP BEYOND	120
RISKY WOODS	215
SPEED RACER	255
STREET FIGHTER II NF	200

PC - AVENTURE
BENEATH A STEEL SKY VF	285
BLUES BROTHERS JUKE BOX NF	200
CURSE OF ENCHANTIA	250
DAY OF THE TENTACLE VF	325
FREDDY PHARKAS	265
HAND OF FATE VF	285
HEIMDALL 2 VF	255
INHERIT THE EARTH IF	300
LARRY VI VF	270
LITIL DIVIL	260
LOST IN TIME TOME 1	200
MASTER OF ORION NF	270
PLANETE AVENTURE	270
PLANETE AVENTURE II	325
QUEST FOR GLORY IV NF	260
RETURN TO ZORK NF	285
SAM & MAX HIT THE ROAD VF	325
SHADOW CASTER NF	285
SIMON THE SORCERER	325
TRANSARTICA	205

PC - REFLEXION
CREEPERS	285
FURY OF THE FURIES VF	225
LEMMINGS + OH NO MORE LEM.	285
LEMMINGS 2	280
WORDTRIS VF	225

PC - ROLES
AL QUADIM IF	330
AMBUSH AT SORINOR	260
ARENA (the Elder Scrolls) NF	325
BLACK SECT	245
DUNGEON HACK VF	285
HIRED GUNS NF	280
INNOCENT	270
ISHAR 3 VF	270
LANDS OF LORE	305
STRONGHOLD VF	265
UL. 7 - SERPENT OF ISLES	260
UL. 8 - PAGAN VF	345
UL. 8 - SPEECH ACC. PACK VF	145
YSERBIUS NF	250

PC - SIMULATION
1942 PACIFIC AIR WAR	305
ACES OF THE PACIFIC WWII 1946	165
AIR FORCE COMMANDER NF	320
AIRBUS USA	265
COMANCHE	300
COMANCHE MISSION 1	205
COMANCHE MISSION 2	190
COMBAT CLASSICS	220
CYBER RACE NF	280
DETROIT VF	330
EVASIVE ACTION	245
F1 DOMARK	210
F14 FLEET DEFENDER NF	295
FALCON 3	290
FALCON 3 SCENARIO MIG 29	160
FLIGHT SIMULATOR 5 VF	290
FS4 SC. PEAGASE FRANÇAIS RP	210
FS4 SCENARIO WARBIRD	230
FS4/5 REAL WEATHER PILOT NF	270
FS5 SC. NEW YORK NF	245
FS5 SC. PARS NF	245
FS 5 SCENARIO SAN FRAN. NF	245
FS5 SC. WASHINGTON NF	275
GRAND PRIX F.1	270
INDY CAR RACING NF	255
PACIFIC STRIKE NF	380
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK NF	145
RALLY VF	295
ROBINSON'S REQUIEM VF	285
SAIL SIMULATOR	345
SAIL SIMULATOR MAN. DE JEU	290
SEAWOFF SSN21 VF	315
STRIKE COMMANDER VF	280
STRIKE COM. SPEECH PACK	110
STRIKE COM. SP. OP1 NF	130
SUBWARS 2050 VF	260
TFX NF	315
TORNADO	300
VROOM MULTI-PLAYER F1	210

PC - SPORTS
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	155
CANTONA STRIKER	270
FIFA SOCCER VF	255
FRONT PAGE SPORTS FOOT P. 93	265
GOAL	275
OM SUPER FOOTBALL VF	210
RYDER CUP NF	210
SUPERSKI 3 VF	265
THE CARL LEWIS CH.	265
WINTER OLYMPICS	255

PC - STRATEGIE
ARCHON ULTRA IF	250
BATTLE CHESS 4000	255
BRIDGE CHAMP. O. SHARIF VF	310
CIVILIZATION (Windows) NF	270
CHESS MANIAC	280
CHESS MASTER 4000 TURBO NF	230
D DAY 6 JUIN 1944 VF	330
FIELDS OF GLORY VF	270
GENESIA VF	210
GLOBAL DOMINATION NF	325
GRAND SLAM BRIDGE II NF	290
GREAT NAVAL BEATTLES II NF	350
KASPAROV'S GAMBIT	290
POLICE QUEST IV VF	270
SIM CITY 2000 VF	255
SIM CITY 2000 SC. 1 VF	110
SIM FARM NF	240
SYNDICATE DATA DISK VF	130
SYNDICATE VF	270
THE LEGEND OF RAGNAROK NF	345
THE PATRICIAN	225
THE SETTLERS VF	335
THEATRE OF DEATH NF	240
THEME PARK MANUEL 1 TEXTE VF	350
UFO VF	280

PC - WAR GAME
BATTLE ISLE 2 VF	330
HARPON 2 IF	300
PATRIOT	300
SECRET WEAP. LUFTWAF. DO 335	165
SECRET WEAP. LUFTWAF. HE 162	170
THE PERFECT GENERAL NF	325
THE TERMINATOR RAMPAGE	285
WAR IN THE GULF	240

PC - COMPILATIONS
FANTASTIC WORLDS	325
FOX COLLECTION 3	260
THE LORDS OF POWER	325
THE GREATEST	295
WORLD CUP YEAR'S 94	285

JEUX PC SUR CD-ROM
10ème ANNIVERSAIRE	255
386 COMPIL	560
7TH GUEST + DUNE VF	385
AEGIS NF	345
AL QADIM IF	295
BATTLE CHESS	330
BATTLE ISLE 2 VF	370
BENEATH A STEEL SKY VF	350
BETRAYAL AT KRONDOR NF	295
CIVILZATION + RAIL ROAD TYCOON NF	190
COMANCHE MISSION 1 & 2	385
CONSPIRACY VF	330
D-DAY 6 JUIN 1944	330
DARK SUN IF	315
DAY OF TENTACLE VA + livre des astuces	325
DAY OF TENTACLE VF	325
DRACULA UNLEASHED	330
DRAGON'S LAIR NF	330
DRAGONSPHERE	250
DUNGEON HACK IF	285
EYE OF THE BEHOLDER III NF	305
F 15 STRIKE EAGLE III	530
GABRIEL KNIGHT VF	320
GOBLIIINS 2 VF	320
GOBLIIINS VF	280
GOLF WINDOWS (Microsoft) NF	385
GRAND PRIX F1 + GOLF NF	190
GREAT NAVAL BATTLES II NF	295
HAND OF FATE VF	375
HELL CAB NF	655
HISTORY LINE	345
INCA II VF	300
INDY IV	305
INHERIT THE EARTH IF	300
IRON HELIX VF	250
JOURNEYMAN PROJECT	465
JUTLAND	490
KING QUEST V	455
LANDS OF LORE NF	330
LARRY VI VF	299
LINKS COLLECTOR NF	365
LOOM	425
LOST IN TIME 1 ET 2 VF	350
M1 TANK PLATOON	295
MAD DOG MACCREE 2	400
MEGARACE	250
MICROCOSM NF	335
MIDWINTER & GUNSHIP COLL.MIC	370
MONKEY ISLAND	320
MORPHMAN	295
MOTOR STARS (AVEC MAQUETTE)	410
MYST NF	420
OCEANS BELOW NF	275
OSCAR NF	225
OUTPOST	315
PRIVATEER	335
PROTOSTAR	260
REBEL ASSAULT NF	335
SEAWOLF SSN 21 VF	330
SHUTTLE NF	370
SPACE HULK	325
SPACESHIP WARLOCK NF	370
SPIRIT OF EXCALIBUR	300
STAR WAR CHESS	405
STARLORD	285
STRIKE COMMANDER	315
SYNDICATE PLUS VF	385
TFX	350
THE COMPLETE ULTIMA VII NF	360
THE DAGGER OF AMON RA	430
THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE VF	320
THE HORDE NF	435
THE LABYRINTH OF TIME IF	290
THE LAWN MOWER MAN NF	310
THE LORD OF THE RINGS NF	355
THE PATRICIAN NF	295
THEME PARK MANUEL & TEXTE	345
UFO VF	250
WINTER OLYMPICS	290
WOLFPACK NF	245
WORLD CUP USA 94 NF	225

CULTURE EDUCATION CURIOSITES/ CD-ROM
16 BITS SOUND MASTERPIECE	79
3D ANIMANIA	79
50 (25) WIND.GRAPHIC VIEWERS)	79
50 WINDOWS GAMES 1	79
ALL YOU CAN PLAY	79
ANIMALS KINGDOM	245
ATLAS DU MONDE VF	395
CINEMANIA 94 (MICROSOFT)	550
CLIP AT LIBRARY	79
CLIPART & FONTS LIBRARY	79
COMMUNICATION MASTER	79
COMPUTER ANIMATION TOUR	79
CREEPY CRAWLIES	405
DEEP VOYAGE	215
DINOSAURES	565
EXPEDITION TO THE MOON	79
GAMES GALORE	79
GUINESS	445
HOT WOMAN HOT CARS	79
ICON LIBRARY	79
IMAGE LIBRARY II	79
LEARN DOS FOR FUN	79
MASSAGE	79
MIDI & WAVE WORKSHOP	79
MUSIC BOX 1994	79
MUSIC FROM HEAVEN	79
MUSIC TOOLBOX	79
OPEN DOS	79
PHOTOGRAPHY TEACHER	79
SHARING 2007 TRUE TYPE FONT	79
SOUND LIBRARY VOL.1	79
SPORTS MUSIC LIBRARY	79
THE BEAUTY OF SAN FRANCISCO	79
TOP 101 MUTIMEDIA 1993	79
TRAVEL TO SPACE	79
UNCOVER THE VEIL OF THE MEDIT.	79
WINDOWS AT ITS BEST	79
WORLD OF EDUCATION	79

POUR ADULTES (INTERDIT - 18 ANS) CDX
101 SEX POSITION VOL. 1	310
101 SEX POSITION VOL. 2	310
ADULT CD SAMPLER	135
ASIAN LADIES	310
BEACH GIRL (MPEG SEOFT)	139
BLONDE JUSTICE	159
BUSTING OUT	250
CALIFORNIA DAY DREAM	220
CALIFORNIA XXX VERS.	220
CAMP DOUBLE	240
COL. PRIVEE VOL. 1	140
COL. PRIVEE VOL. 2	175
COL. PRIVEE VOL. 3	140
CREME DE LA CREME	310
CROWBERRY	139
DEBBY DOES DALLAS	270
DEEP THROAT	435
DEVIL IN MISS JONES	270
DIGITAL SEDUCTION	230
DIRTY TALK 1	405
DOORS OF PASSION	365
DREAM GIRL	239
ENDANGERED	220
ENJOYABLE FIGHTERS	139
EXPOSE	225
EXTREME DELIGHT	195
FANTASIES	215
FRAL GIRL OF DOUBLE	230
GIRLS OF VIVID 1	219
GIRLS OF VIVID 2	219
GIRLS GIRLS GIRLS	225
HENPECKING	139
HIDDEN OBSESSIONS	395
IMMORTAL DESIRE	159
INSATIABLE WOMAN	139
KAMA SUTRA	310
LA TRAVIATA	135
LADIES CLUB POKER	240
LOWER'S GUIDE	325
LUSTY LADIES	150
MAIN STREET USA	220
MASK	215
MEN'S CLUB	139
MOVIES FOR THE NIGHT	139
MY ORIENTAL LADIES VOL. 1	135
MY ORIENTAL LADIES VOL. 2	135
MYSTIC OF ORIENT	310
OBSESSIONS	139
ORIENTAL NIGHT VOL. 1	139
ORIENTAL NIGHT VOL. 2	139
ORIENTAL NIGHT VOL. 3	139
PEARL MOVIES	139
PINK LADIES	139
PRETTY BABY	139
RACQUEL RELEASED	150
ROPES & CHAINS	150
SAKURA	139
SECRETS INTERACTIVE	215
SEX	159
SEXUAL OBSESSION	230
SINFULLY YOURS	225
SOUTHERN BEAUTIES	270
STEAMY WINDOWS	180
SURFER GIRL	220
SWEET CHEEKS	150
SWEET SUMMER	139
TABOO 1994	139
THE SWAP TWO	159
TRACI I LOVE YOU	195
TREASURE CHEST	180
UNDER 17	139
WACS	230
WEEK END AL ERNIES	240
WOMEN OF VENUS	175
WOMEN WHO LOVE MEN	310

LOGICIELS EDUCATIFS «MICRO-C»
PREMIERS CALCULS (4-7 ANS)	215
SCIENCES PRIMAIRES	215
MATHS CP-CE1-CE2-CM1-CM2-6-5-4-3-2-1-T	215
DECLIC LECTURE	215
TOP LECTURE	215
FRANCAIS CE1-CE2-CM1-CM2-6/5-4/3	215
ANGLAIS PRIMAIRE-6/5-4/3	215
GEOGRAPHIE PRIMAIRE	215
TRESOR DE LA CONJUGAISON	215
DECOUVERTE DE L'ALPHABET	215
DECOUVERTE - SC. MAISON OU FERME	215
PACK PRIMAIRE-6-5-4-3	290
BUDGET FAMILLE	290
MC FICHIER	480

JEUX A PETITS PRIX
(Port :30F, le jeu sup. 10F - CEE 40F le jeu sup. 15F)

ECO BIRD OF PREY	80
ECO F15 STRIKE EAGLE	135
ECO F19 STEALTH FIGHTER	135
ECO F29	120
ECO FIGHTER BOMBER NF	85
ECO HEROES OF THE 357 TH	80
ECO HOOK	105
ECO J. LANGE'S MYSTERIES	80
ECO LES VOYAGEURS DU TEMPS	135
ECO LINKS CHALLENGE	135
ECO LOMBARD RALLY	80
ECO M1 TANK PLATOON	120
ECO OPERATION STEALTH	135
ECO PIRATES	85
ECO PRINCE OF PERSIA	105
ECO RAMPART	80
ECO ROBIN DES BOIS	120
ECO SPACE QUEST IV	145
ECO SPEAR OF DESTINY	145
ECO STREET FIGHTER	80
ECO TEST DRIVE	105
THE LORD OF RINGS 2	80
ECO THEATRE OF WAR NF	80

JEUX PRIX UNIQUES ! 95 F TTC
(Port :30F, le jeu sup. 10F - CEE 40F le jeu sup. 15F)
ARME FATALE 3 - COOL WORLD - HOME ALONE 2 - LC WAIKIKI - PREHISTORIK 2 - SLEEPWALKER - SPEED RACER - STAR CONTROL - WAX WORKS - WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR .... LE JEU 95

GAMME DOMOTIQUE (PORT : TEL.)
KIT 1 VOIE + 2 MODULES	1 320
KIT 2 VOIES + 1 MODULES	3 090
PACK 3 MODULES LAMPES	700
PACK 3 MODULES APP. ELECTRIQUES	700

GAMME TRUSTMASTER (PORT : TEL.)
MANETTE FLIGHT CTRL SYSTEM	805
MANETTE FLIGHT CTRL SYSTEM PRO	1 035
MANETTE DE GAZ	1 035
PALONNIER RUDDER CONTROL	1 120
VOLANT FORMULA1 T1 + INDY CAR	1 295

ACCESSOIRES POUR JEUX (PORT : 55F, CEE + 35F)
BOITE RANG. 10 DISQ. 3"1/2	15
BOITE RANG. 15 DISQ. 3»»1/2 ESC.	40
BOITE RANG. 20 DISQ. 3»»1/2 COMP.	30
BOITE RANG. 40 DISQ. 3»»1/2	38
BOITE RANG. 50 DISQ. 3»»1/2	40
BOITE RANG. 100 DISQ. 3»»1/2	50
BOITE RANG. 110 DISQ. 3»»1/2 TIROIR	115
BOITE RANG. 14 CD ROM	32
BOITE RANG. 25 CD ROM	38
POIGNEE FLIGHSTICK	350
POIG. JOYSTICK QUICKFIRE/ROCKFIRE	155
POIG. OMNO. INTRUDER 5	255
POIGNEE JOYPAD (PADDLE) EAGLE	85

MUTIMEDIA (PORT 70F, CEE + 35F)
CARTE SOUND BLASTER PRO VALUE	700
CARTE SB PRO + LECT. CD SONY	1 950
CARTE SB 16 VALUE	840
CARTE SB 16 MULTI CD	1400
CARTE SB 16 ASP MULTI CD	1 680
CARTE SB 16 AWE 32	2 240
CARTE BABY BOOMER AVEC 2 HP	200
CARTE MASTER BOOMER S. AV. 2 HP	415
CARTE VIDEO REEL MAGIC MPEG	3 500
PUISSANCE 16	2 450
PUISSANCE 16 MANAGER	3 445
TEMPRA ACCES LOGICIEL CD-PHOTOS	255

CONSOLE AMIGA CD32
(Port 100 F, CEE 80 F)

CONSOLE + 2 J. (Oscar et Diggers)	2 490
CARTE VIDEO CD (MPEG) (Port 35F, CEE +15F)	1 680
PADDLE SUP. (Port 35F, CEE +15F)	180

JEUX AMIGA CD32 STRATEGIE
CASTELL II	220
GLOBAL EFFECT	190

JEUX AMIGA CD32 ARCADE
ALFRED CHICKEN	180
ALIEN BREED & QWAK	205
ARABIAN NIGHT	125
BATTLE TOADS	180
BUBBA'N STIX	210
CHUCK ROCK	115
CHUCK ROCK II	205
DANGEROUS STREET	240
DEEP CORE	215
DISPOSABLE HERO	200
FIRE AND ICA	180
FIRE FORCE	215
FURY OF THE FURRIES	210
JAMES POND II	215
LEMMINGS	230
LOTUS TURBO TRILOGY	225
MICROCOSM	315
MORPH	215
OVERKILL & LUNAR C	205
PINBALL FANTASIES	195
PREMIERE	105
SEEK & DESTORY	175
SLEEPWALKER	210
THE CHAOS ENGINE	200
TOTAL CARNAGE	185
TROLLS	205
ULTIMATE BODY BLOWS	220
ZOOL	250
ZOOL II	210

JEUX AMIGA CD32 SIMULATION
GUNSHIP 2000	200

JEUX AMIGA CD32 SPORTS
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	175
NICK FALDO'S GOLF	240
RYDER CUP	245
SENSIBLE SOCCER 92/93	180

JEUX AMIGA CD32 AVENTURES
LABYRINTH OF TIME	190
PIRATES GOLD	170
STRIKER	210

JEUX AMIGA CD32 AUTRES
D/GENERATION	175
LIBERATION	220
NIGEL MANSELL	250
PROJECT X & F 17	205

Réglement par chèque , mandat postal ou C.B. (préciser le n° de la carte, la date de validité et les signataires autorisés) - Port : France Colissimo 48 h 25 F pour toute commande < 1500 F - > 1500 F : Franco de port - CEE 40 F pour le 1er jeu + 15 F par jeu supplémentaire.

❒ Je joins un chèque ❒ Je joins un mandat postal ❒ Je paie par C.B. ❒ Eurochèque (Ajoutez 30 FF) et je compléte les lignes ci-dessous :

Nom/Prénom .... Adresse .... CP .... Ville ....
Carte n° .... Date d'expiration .... Signature obligatoire

Désignation	Total TTC

SIM CIT





S'il est facile de construire une ville à Sim City 2000, la rendre performante et homogène est un autre business... Voici quelques petits conseils qui pourront vous aider.

Les taxes

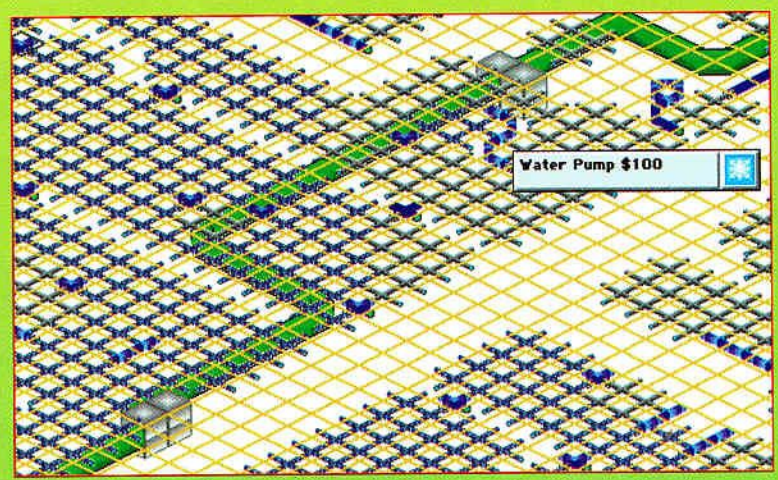
Afin de faire progresser votre ville, vous devez réduire les taxes au taux le plus bas possible. Le taux conseillé est de 5 % pour les habitations, les industries et le commerce. Ce taux permettra à votre ville de grandir généreusement.

La circulation

Les routes sont coûteuses et vous prennent de la place. N'hésitez donc à pas construire des grands carrés de terrain de même type (6 sur 6) et de placer une route tout autour. Pour prévenir le problème de la circulation avant son apparition, alternez, dans la mesure du possible, les zones pour éviter que les habitants de votre ville aient à faire de longs déplacements en voiture.

Les zones

Pour développer rapidement votre ville, créez des minizones avec dans l'ordre : des résidences, des commerces et des industries. Votre ville a besoin d'eau et d'électricité. Observez régulièrement les trois barres de couleurs, elles indiquent la demande en logements, industries et commerces. Ainsi, si la barre verte est au solde positif, vous devez construire de nouvelles habitations pour satisfaire la demande. Il en va de même pour le commerce (barre bleue) et l'industrie (barre jaune). Par contre, si le solde est négatif, remplacez les zones concernées par des zones d'autre types (résidence ou commerce si vous avez un surplus d'industrie) ou par des bâtiments utiles (poste de police, dépôt de bus…). Pour vous donner une idée, mesurez la barre de couleur sur votre moniteur. Si vous possédez un 12 ou un 14 pouces, construisez 40 carrés de la zone concernée pour un centimètre de positif et inversement. Privilégiez donc, lorsque c'est possible, les commerces sur l'industrie afin de posséder une ville superbe qui attirera de nombreux citoyens dans tout le pays. Les proportions « idéales » des zones sont, pour six carrés : quatre résidentiels, une industrie et un commerce.



Les bâtiments spéciaux

Construisez donc une petite centrale dans un point éloigné de la carte (inutile de vous ruiner au début, les centrales n'ont qu'une durée de vie de cinquante ans) et des petites pompes à eau autour. Construisez rapidement un poste de police et un poste d'incendie (un toutes les dix maisons) afin de faire remonter la valeur mobilière et donc de vos taxes. Vous y gagnerez aussi une grande popularité qui attirera les habitants des cités voisines. L'évolution historique est très importante dans le jeu. Ainsi, à un stade évolué du temps, n'utilisez que des centrales électriques ultraperformantes. La demande en eau est très importante ? N'hésitez pas à construire un grand nombre de pompes et de tours à eau. En ce qui concerne les pompes à eau, créez ne serait-ce qu'un seul carré d'eau avant de placer votre pompe. Elle sera deux fois plus efficace. Les stades sont les moteurs du bonheur de la ville mais les écoles en trop grand

'Y 2000



nombre vous prennent inutilement de la place et n'augmentent pas pour autant votre population et vos revenus. Évitez d'en construire un trop grand nombre.

Chômage

Au début du jeu, seule l'industrie est un remède au chômage. Si vous voyez que les citoyens se plaignent du chômage, construisez de nouvelles industries ou baissez les taxes sur les industries. Plus tard dans le jeu, les bureaux et le commerce sont également un facteur d'emploi à utiliser.

La pollution

Lorsque vous êtes confronté à une pollution importante. Taxez les industries lourdes (minerais, acier, chimie, textile…) à 16 ou 20 % et les industries légères (cinéma, services…) à 2 %. Lancez également le plan antipollution. Vous augmenterez en même temps la valeur mobilière de votre ville et vos revenus. Enlevez le mode catastrophe afin de vous consacrer uniquement à vos citoyens. À l'exception du taux d'entretien de la voirie, qui doit se maintenir à 100 % tout au long du jeu, ne soyez pas trop généreux avec les autres secteurs auxquels vous pouvez allouer un taux de 75 % afin de faire quelques petites économies.

La petite cité

Parmi les stratégies qui permettent de cartonner à Sim City 2000, celle ci est la plus simple à réaliser car elle demande peu de fond. Au lieu de construire des carrés à forte densité, privilégiez des zones à petite densité. Construisez des petites maisons, des échoppes et des petites industries. Aménagez des petits parcs. Rapprochez les industries et les commerces des habitations : vous aurez ainsi quasiment aucune voie de transport à installer. Alternez un carré d'une zone avec un carré d'une autre zone. Créez également une zone résidentielle d'un carré s'étendant sur toute la longueur de la carte. Placez d'un côté un carré de commerce sur toute la longueur de la carte et un carré d'industrie sur l'autre côté (près des résidences). Votre cité ne connaîtra ainsi ni la pollution, ni le crime ni un trafic élevé et se développera à une vitesse vertigineuse. Vos habitants nageront dans le bonheur et la valeur mobilière sera au cours le plus haut en vous assurant de très hauts revenus fiscaux. À un stade important du jeu, vous disposerez de suffisamment d'argent pour construire des « arcologies » et gagner au jeu.

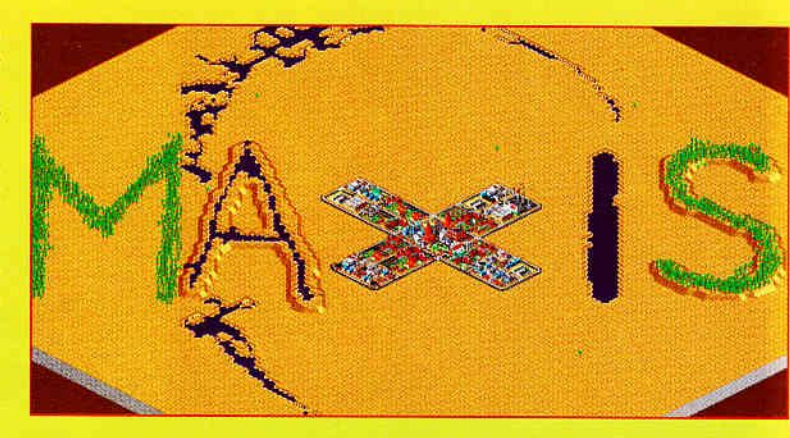
L'ellipse

Construisez une centrale électrique au centre de la carte et entourez-la d'une petite route. Construisez autour des rectangles de deux carrés d'épaisseur de zones alternées et une route tout autour. Au fur et à mesure de la progression de vos revenus, continuez d'aménager des ellipses rectangulaires en les entourant à chaque fois d'une route. Vos revenus fiscaux vont ainsi atteindre leur maximum vous permettant, à un stade plus avancé du jeu, de construire un grand nombre « d'arcologies ».

La vieille cité

Au début du jeu, construisez au centre du terrain une centrale électrique et des petites industries. Aménagez autour des commerces et des résidences de forte densité. Rendez le plus agréable possible le centre de votre ville en aménageant des parcs et des routes. Avec un centre ville très performant, vous pourrez construire progressivement des zones secondaires autour.





Votre ville progressera également rapidement et vous procurera de forts revenus. À un stade avancé du jeu, construisez des « arcologies ».

Les minicités

Aménagez une centrale électrique au centre de la carte. Construisez des mini villes aux cinq coins de la carte (Centre, Nord-Est, Nord Ouest, Sud-Est et Sud-Ouest) distinctes les unes des autres et que vous reliez uniquement par de longues routes. Vous obtenez ainsi cinq petites villes qui vont se développer rapidement. Quand vos revenus augmentent, construisez de nouvelles habitations (en alternant les zones) autour des axes de communications. Votre ville finira par ne faire plus qu'une gigantesque mégapole homogène et à la croissance élevée. ■



Peu de démos ce mois-ci : nous attendons avec impatience les sorties des démos présentées à l'Assembly'94 !

INCROYABLE ASSEMBLY'94 !

Du 5 au 7 août s'est tenue à Helsinki en Finlande, une gigantesque Coding Party (Ouuups... je voulais dire fête de la programmation !) organisée par Futur Crew, les concepteurs de la démo Second Reality. Cette fête réunissait dans un vaste complexe près de 5 000 personnes venues du monde entier pour confronter leurs créations PC ou Amiga. L'organisation était fantastique : écrans géants, boutiques, films, parties endiablées de Doom en réseau animaient la compétition. Pour de nombreuses personnes, c'était également l'occasion rêvée de se rencontrer, de discuter, d'échanger des idées, de partager les expériences et de mettre en commun la passion. Si comme moi, vous pensiez que ce type de manifestation est organisé par des amateurs, détrompez-vous : de très nombreuses sociétés sponsorisaient l'événement. Citons les plus prestigieuses : ID Software, Team 17, Advanced Gravis, Epic Megagames ainsi que SSI ! Un jury, composé de personnalités du milieu des démomakers, effectua une première sélection. Ensuite, ce fut aux personnes présentes de déterminer la démo gagnante dans chaque catégorie présente.

Pour voter, chacun disposait d'une disquette spéciale prévue à cet effet. Les récompenses n'étaient pas non plus en reste, 2 700 dollars américains (soit environ quelque 16 200 francs !) étaient offerts aux groupes PC et Amiga qui remporteraient le plus grand nombre de voix ! Par son organisation remarquable, son ambiance chaleureuse et le professionnalisme de ses organisateurs, cette manifestation restera pour tous une expérience inoubliable. Nous attendons déjà avec impatience l'arrivée des démos présentées à l'Assembly'94 et nous en avons déjà l'eau à la bouche ! ■

Où se procurer ces démos ?

Si vous le désirez, vous pouvez télécharger toutes ces démos sur notre serveur. Connectez-vous sur le 3615 GEN4, allez en rubrique téléchargement (tapez *TPC) : la procédure à suivre y est détaillée. ■

Anodyne pas si anodine !

Deus, un nouveau groupe de *démomakers* de nationalité grecque, nous propose sa première intro nommée Anodyne. Les effets sont sans surprise : scrollings et *vectors dotts* se succèdent avec une grande souplesse. Les musiques de qualité ponctuent agréablement les différentes parties. Anodyne jouit d'un design proche de ce que l'on rencontre habituellement sur Amiga et que l'on a encore peu l'habitude de rencontrer sur PC. Sans être impressionnante, elle reste malgré tout fort prometteuse. ■



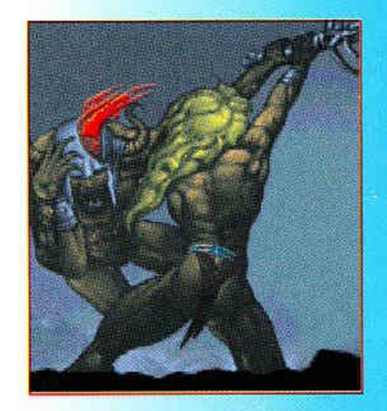


Speed : à donf !

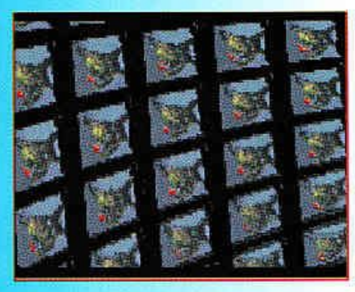
Un nouveau groupe français baptisé Speed, composé des fameux Performer (programmeur) et Zebig (dessinateur, roi du design), est né. En attendant leur première démo, Speed nous fait patienter en dévoilant son intro pour Virtual Paradize, une BBS sur Paris. Les graphismes de Zebig sont soignés et les musiques correctes. L'arrivée de Speed va certainement bousculer le milieu des démos PC. De plus si vous possédez un modem, vous pouvez prendre contact avec Speed. Connectez-vous sur Virtual Paradize et laissez un message au nom de Zebig ou Performer. Ils se feront le plaisir de répondre à vos questions. Virtual Paradize : ligne 1 au 43 44 50 13 ou ligne 2 au 43 44 50 31. ■

EPIC : ZUUL IS BACK ?

Le groupe Zuul est de retour avec Epic, leur nouvelle création. Il nous avait habitués à des productions moyennes. Sans être extraordinaire, cette démo ne manque pas de charme : *dotts*, flammes, sphères et *rotating zoomer* s'animent avec peu de fluidité. Un fond sonore assez moyen ponctue le tout. Les graphismes ne suffisent pas à pallier son manque d'originalité. Pour finir, Epic ne convainc pas : l'ennui gagne vite. Espérons que Zuul rectifie rapidement son tir. ■









MÉGASTAR MULTIMÉDIA

Mégastar Multimédia est le premier fanzine sur disquettes destiné aux fans du PC. Conçu par une équipe de jeunes bénévoles, âgés de 20 à 25 ans, il comporte tests, dossiers, astuces et concours. Graphistes, musiciens, programmeurs et rédacteurs se sont unis pour nous le présenter. Son interface est parfaite : entièrement géré à la souris, elle permet une lecture claire et rapide des articles. Son contenu est à la hauteur de sa forme. Agrémenté d'un excellent fond sonore et de splendides graphismes, Mégastar Multimédia nous a séduit : nous attendons déjà avec impatience la sortie du second volet.

Mégastar Multimédia tient sur deux disquettes 1.44 Mo et nécessite un écran VGA pour fonctionner. Il supporte les cartes Sound Blaster et compatibles. Pour recevoir Mégastar Multimédia, envoyez un chèque de 19 francs à l'ordre de l'association Mégastar Multimédia, sans oublier d'indiquer vos coordonnées, à l'adresse suivante : Mégastar Multimédia, instance PTT, 37380 Reugny. ■

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

CLUB GAMES en fait plus, **CLUB GAMES** est moins cher tout simplement

CLUB GAMES : Le spécialiste de la vente par correspondance de jeux vidéo



LE RENARD DU JEU VIDEO

☎ (16.1) 44 59 29 31
☎ (16.1) 44 59 29 29
Du lundi au samedi 10/20 h



LES 3 AVANTAGES DU CLUB

PLUS DE CHOIX !!!

TOUS LES MEILLEURS JEUX PC PC CD ROM AMIGA

DES PRIX EXCEPTIONNELS !!!



PLUS DE SERVICES !!!



SI VOUS AVEZ LA CARTE : → Bénéficiez des PRIX CLUB (-5% de réduction sur le prix normal).
SI VOUS N'AVEZ PAS ENCORE LA CARTE : → Vous pouvez l'acheter en même temps qu'1 jeu et bénéficiez tout de suite du PRIX CLUB sur ce jeu ainsi que sur tous les suivants (pendant 1 an).
→ Vous pouvez également ACHETER SEULEMENT la PLAYER'CARD et vous bénéficierez du PRIX CLUB sur vos prochains achats ainsi que de tous les avantages du Club.
SI VOUS NE DÉSIREZ PAS LA CARTE → Commandez au prix normal.

NOMS	Prix CLUB	Prix Normal
JEUX D'AVENTURES (DISK)		
THE Dark + JACK IN THE DARK VF	249 F	269 F
E IN THE DARK 2 VF	329 F	349 F
ATH A STEEL SKY VF	279 F	289 F
EL KNIGHT VF	289 F	309 F
OF FATE VF	299 F	319 F
VF	339 F	359 F
QUEST 6 VF	299 F	319 F
RE SUIT LARRY 6 VF	289 F	309 F
E QUEST 4 VF	289 F	309 F
FOR GLORY 4 VF	289 F	309 F
SON REQUIEM VF	289 F	309 F
ND MAX NF	339 F	359 F
OW OF THE COMET VF	269 F	289 F
JEUX D'AVENTURES (CD ROM)		
UEST NF + DUNE VF	379 F	399 F
TH A STELL SKY VF	309 F	329 F
F THE TENTACLE VF	349 F	369 F
NF	419 F	439 F
E QUEST 4 VF	349 F	369,F
FOR GLORY 4 VF	319 F	339 F
T MAX VF INTEGRAL	TEL	TEL
JEUX DE SIMULATION (DISK)		
PACIFIC AIR WAR NF	319 F	339 F
RED FIRST	TEL	TEL
ANCHE VF	309 F	329 F
EET DEFENDER NF	309 F	329 F
SIMULATOR 5.0 VF	339 F	359 F
IAL POURSUITE NF	199 F	209 F
C STRIKE NF	359 F	379 F
TEER NF	299 F	319 F
OLF VF	319 F	339 F
SRIKE COMMANDER VF	289 F	309 F
F	309 F	329 F
HTER NF	339 F	359 F
DO VF	299 F	319 F
OMMANDER ACADEMY NF	249 F	269 F
COMMANDER ARMADA	TEL	TEL
G VF	329 F	349 F
JEUX DE SIMULATION (CD ROM)		
NCHE + MISSION 1 ET 2 VF	389 F	409 F
NO	TEL	TEL
TEER NF	359 F	379 F
OLF VF	359 F	379 F
AR 2050 + SCENARY VF	319 F	339 F
STRIKE COMMANDER VF	339 F	359 F
F	379 F	399 F
DO VF	379 F	399 F
COMMANDER 2 VF	319 F	339 F

NOMS	Prix CLUB	Prix Normal
PC : JEUX DE ROLE (DISK)		
AL QUADIM NF	329 F	349 F
ARENA THE ELDER SCROLLS NF	339 F	359 F
BETRAYAL AT FRONDOR NF	309 F	329 F
DAEMONSGATE NF	279 F	299 F
DARKMERE VF	259 F	269 F
DUNGEONS HACK VF	299 F	319 F
HEIMDALL 2 VF	299 F	319 F
ISHAR 3 VF	279 F	299 F
LANDS OF LORE 2	TEL	TEL
LANDS OF LORE VF	279 F	299 F
MIGHT AND MAGIC 5 VF	269 F	289 F
RAVENLOFT VF	TEL	TEL
SERPENT ISLE VF	279 F	299 F
SHADOW CASTER VF	279 F	299 F
THE LEGACY VF	279 F	299 F
ULTIMA 7 VF	299 F	319 F
ULTIMA 8 PAGAN VF	359 F	379 F
UNDERWORLD 2 VF	279 F	299 F
PC : JEUX DE ROLE (CD ROM)		
AL QUADIM NF	309 F	329 F
BETRAYAL AT KRONDOR NF	319 F	339 F
LANDS OF LORE VF	339 F	359 F
LE MONDE DE XEEN VF	329 F	349 F
THE HORDE MPEG NF	499 F	529 F
ULTIMA 8 + SPEECH PACK VF	399 F	419 F
PC : JEUX DE REFLEXION/STRATEGIE (DISK)		
BATTLE ISLE 2 VF	319 F	339 F
DATA DISC TITAN HERITAGE	TEL	TEL
CANNON FODDER VF	259 F	279 F
CIVILISATION VF	289 F	309 F
COLONISATION	TEL	TEL
D DAY 6 JUIN 44 VF	339 F	359 F
DETROIT VF	339 F	359 F
GREAT NAVAL BATTLES 2 NF	349 F	369 F
REUNION VF	TEL	TEL
SETTLERS VF	329 F	349 F
SIM CITY 2000 VF	289 F	309 F
THEME PARK VF	339 F	359 F
SIM CITY SCENARIO CATASTROPHE VF	129 F	139 F
SYNDICATE VF	279 F	299 F
UFO VF	299 F	319 F
PC : JEUX DE REFLEXION/STRATEGIE (CD ROM)		
BATTLE ISLE 2 VF	379 F	399 F
SYNDICATE PLUS VF	399 F	419 F
THEME PARK VF	369 F	399 F
SIM CITY UNANCED VF	TEL	TEL

LES HITS DU MOIS A PRIX CLUB

FIFA SOCCER/PC DISK



• PRIX NORMAL : 309 F

TIE FIGHTER/PC DISK



• PRIX NORMAL : 359 F

UNDER A KILLING MOON/PC CD ROM



• PRIX NORMAL : 419 F

DRAGON LORE/PC CD ROM

Achetez le dès maintenant, soyez les premiers à le recevoir

Prix Club 399 F

• PRIX NORMAL : 419 F

NOMS	Prix CLUB	Prix Normal
PC : JEUX D'ACTION/ARCADE		
COOL SPOT/DISK	199 F	209 F
DELTA V/DISK	349 F	369 F
DOOM/DISK	119 F	129 F
DRAGON ' LAIR VF/CDROM	349 F	369 F
MAD DOG MAC KREE 2/CDROM	379 F	399 F
MEGARACE NF/CDROM	289 F	309 F
REBELT ASSAULT NF/CDROM	369 F	389 F
RISE OF THE ROBOTS/DISK	TEL	TEL
SPACE HULK VF/CDROM	349 F	369 F
TERMINATOR RAMPAGE/CDROM	319 F	339 F
WHO SHUT JOHNY ROCK NF/CDROM	389 F	409 F
PC : JEUX DE SPORT ET SIMULATION CONDUITE (DISK)		
EMPIRE SOCCER NF	269 F	289 F
F1 GRAND PRIX VF	279 F	299 F
FIFA SOCCER VF	289 F	309 F
INDY CAR RACING DATA DISK	TEL	TEL
INDY CAR RACING NF	279 F	299 F
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER NF	179 F	189 F
KICK OFF 3 NF	269 F	289 F
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	279 F	299 F
PLANETE FOOTBALL VF	289 F	309 F
SUPER SKI 3	269 F	289 F
VROOM MULTI PLAYER NF	229 F	249 F
WORLD CUP USA 94 NF	239 F	259 F
WORLD CUP YEAR 94 NF	299 F	319 F
PC : JEUX DE SPORT (CD ROM)		
ADVANTAGE TENNIS OPEN VF	269 F	289 F
INTERNATIONAL TENNIS OPEN VF	379 F	399 F
LINKS COLLECTOR NF	379 F	399 F
JEUX SUR AMIGA 1200		
BODY BLOWS GALACTIC	269 F	289 F
GUNSHIP 2000	269 F	289 F
IMPOSSIBLE MISSION	299 F	319 F
KICK OFF 3 NF	269 F	289 F
OSCAR	229 F	249 F
PINBALL FANTASY	209 F	219 F
RIDER CUP GOLF	229 F	249 F
TIGGERS	239 F	259 F

KIT CD ROM JOUEUR

Lecteur PANASONIC CDR562 double vitesse
+ interface
+ MEGA RACE
+ REBEL ASSAULT
+ MYST

1690 F

+ SOUND BLASTER 16 VALUE

2390 F

Pour tout kit acheté, carte de membre gratuite

NOMS	Prix CLUB	Prix Normal
JEUX SUR AMIGA 500		
BENEATH A STEEL SKY VF	249 F	269
CANNON FODDER VF	249 F	269
CIVILISATION	249 F	269
D DAY 6 JUIN 44 VF	299 F	319
ELFMANIA	229 F	239
EMPIRE SOCCER	239 F	249
F1 GRAND PRIX VF	229 F	239
FIFA SOCCER	TEL	T
FUN RADIO 4 NF	269 F	289
GENESIA VF	229 F	239
GOAL NF	229 F	239
HEIMDALL 2 VF	259 F	269
IMPOSSIBLE MISSION	299 F	319
INDY 4 VF	339 F	359
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER	189 F	199
ISHAR 3 VF	279 F	299
KICK OFF 3 NF	239 F	249
MORTAL COMBAT NF	229 F	239
MR NUTZ NF	209 F	219
NORD ET SUD VF	299 F	319
OM NF	199 F	209
SETTLERS VF	299 F	319
SIERRA SOCCER NF	229 F	239
SIMON THE SORCERER	299 F	319
SKID MARKS NF	219 F	229
STARLORD	249 F	259
SYNDICATE	229 F	239
TORNADO	299 F	319
VROOM MULTIPLAYER	169 F	179
WORLD CUP USA 94	219 F	229
WORLD CUP YEAR 94	269 F	289
JEUX SUR CD 32		
CHAOS ENGINE	239 F	259
CHUCKS ROCKS 2	229 F	239
DISPOSABLE HERO	229 F	239
DONK	279 F	299
GLOBAL EFFECT	229 F	249
GUNSHIP 2000	229 F	239
IMPOSSIBLE MISSION	279 F	299
LIBERATION CD 32	239 F	259
LOTUS TRILOGY	239 F	259
MICROCOSM	329 F	349
PROJECT X/F17	229 F	249
RYDER CUP	269 F	289
TOTAL CARNAGE	229 F	249
ULTIMATE BODY BLOWS	229 F	249
WHALE'S VOYAGE	229 F	249
ZOOL 2	239 F	249
GAMME ACCESSOIRES		
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE		499
SOUND BLASTER PRO VALUE		649
SOUND BLASTER 16 MULTI CD		999
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD		1349
SOUND BLASTER AWE 32		2099
MANETTES TRUSTMASTER		
Manette flight control system PC		599
Manette flight control system pro		990
Manette de gaz weapon control system		990
Volant formula I 1 + INDY CAR		1290
Palonnier rudder control system PC		1090

NEW

OCCAZ PC DISK/CD ROM

Achetez - Vendez - Echangez vos jeux PC par correspondance.
Nous rachetons tous les jeux sur PC disquettes et CD ROM cash ou par bon d'achat.

NOUS REMBOURSONS VOS FRAIS DE PORT D'ENVOI PAR CHEQUE OU BON D'ACHAT

Pour **30 Frs** seulement

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !
CLUB GAMES
LE RENARD DU JEU VIDEO
The Player'Card
Tél. : (16.1) 44 59 29 29 ou (16.1) 44 59 29 31 de 10 h à 20 h

DEVENEZ MEMBRE ET PROFITEZ DE TOUS LES AVANTAGES DU CLUB.

Avec la **PLAYER'CARD** :
(Valable 1 an)

- PRIX CLUB (-5%)
- Catalogue à domicile
- Les infos sur la sortie des news et bien d'autres avantages

BON DE COMMANDE *EXPRESS* : A découper ou à photocopier et à envoyer à **CLUB GAMES, 35, rue de Turbigo - 75003 Par**

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
VILLE : .... CODE POSTAL : ....
TEL (OBLIGATOIRE) : .... DATE DE NAISSANCE : ....
ORDINATEURS UTILISES : ....
N° DE MEMBRE : ....

NOMS	DISQ.	CD	PRIX
	❒	❒	
	❒	❒	
	❒	❒	
	❒	❒	
EMBALLAGE + FRAIS DE PORT : Tarif de base 1 jeu 29 F			❒ 29 F
MAJORATION : France : Matériels : +20 F, 2 à 5 jeux : +10 F - CEE/DOM TOM : +60 F, 2 à 5 jeux : +20 F			❒ __ F
Pour les Prix Club : Carte de membre obligatoire			(❒ 30 F)
TOTAL			

Les chèques sont à libéller à l'ordre de SDMH CONSEIL

REGLEMENT : ❒ CHEQUE ❒ MANDAT LETTR
❒ CONTRE REMBOURSEMENT +35 Frs ❒ CARTE BLE

N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Date d'expiration :
Signature :
(Parents pour mineurs)

JEUX EN FÊTE !!!*

* Dans la limite des stocks disponibles.

Profitez de notre super promotion; un jeu <u>gratuit</u> à partir de 550 F d'achats alors ...

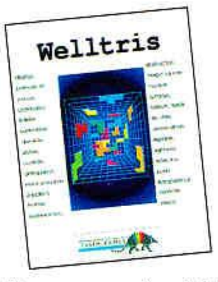
F 19 Stealth Fighter
Microprose

129 F

Réf. :AM 01

Un simulateur aérien qui vous met aux commandes du fameux appareil furtif.

WELLTRIS
Infogrames





89 F

Réf. : **MC 01**
ST 40

Si vous avez épuisé les joies de Tetris, alors osez la troisième dimension. Sur Mac, en NB et couleurs.

KNIGHT OF THE SKY
Microprose

129 F

Réf. : AM 05

Retrouvez l'ambiance des combats du début du siècle, dans cette simulation de vieux biplans !

SIM EARTH
Maxis



149 F

New

Réf. : AM 112
PC 112

Les auteurs de Sim City sont passés à la dimension supérieure: développez votre monde !

SIM ANT
Maxis



149 F

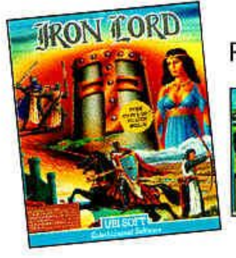
New

Réf. : AM 110
PC 110
MC 110

En tant qu'ingénieur-fourmi, il vous faut assurer la prospérité de votre fourmilière. Une simulation sans égal.

IRON LORD
Ubi Soft

89 F



Prix en baisse

Réf. : AM 69

Un grand jeu d'aventure dans un univers médiéval. Superbe jeu qui intègre des phases d'arcade.

POPULOUS & promised lands
Electronic Arts



129 F

Réf. : PC 7
AM 7
ST 7

LA simulation par excellence. Indispensable à toute logithèque. Fourni avec ses extensions.

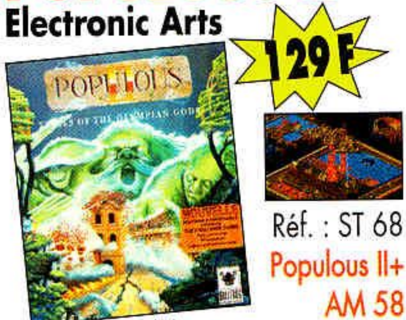
ELF
Ocean

129 F

Réf. : ST 09
AM 09

Un super jeu de plates-formes digne des consoles. Jouable, superbe et très bien fait, une référence dans le genre.

POPULOUS II
Electronic Arts



129 F

Réf. : ST 68
Populous II+
AM 58

La suite du célébrissime Populous.Utilisez vos pouvoirs divins pour développer votre monde. Sur Amiga, un data disk est fourni!

MEGALOMANIA
Ubi Soft



129 F

Réf. : AM 52
ST 52

Une simulation économique complètement délirante. De quoi se sentir devenir un vrai Rockfeller... Amusant à souhait !

THE TELLER
Ubi Soft

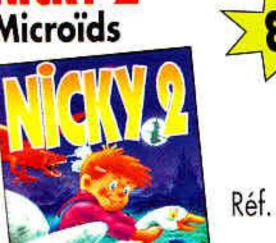


89 F

Réf. : AM 5
ST 5

Un jeu de réflexion et de mémorisatio Reconstituez des puzzles avant vot adversaire. Jouable à deux.

NICKY 2
Microïds





89 F

Réf. : PC 104

Les suites des aventures de Nicky. Armé de fruits, il devra vaincre les niveaux de forêt, nuages, jungle et volcans.

OTHELLO KILLER
Ubi Soft.



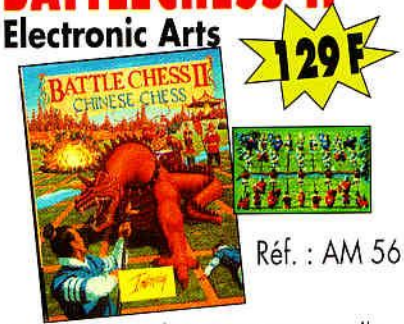
89 F

Réf. : AM 71
ST 71

Un très bon programme pour connaître les plaisirs de ce classique.

BATTLECHESS II
Electronic Arts

129 F



Réf. : AM 56

Jeu d'Echecs chinois qui renouvelle ce classique. Nombreuses options: niveaux de jeu, horloge, conseils au joueur...

BOSTON BOMB CLUB
Silmarils

89 F



Réf. : ST 9
AM 9

Jeu d'arcade-réflexion. Des bombe circulent dans des labyrinthes tortueux; guidez-les vers le seau d'eau pour les éteindre. Boum. Ra

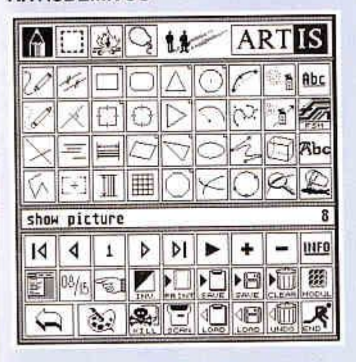
A propos de Shareware

C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur vous devez, alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

ATARI
Domaine Public & Shareware

GRAPHISME

Artis Démo 4.0
ST / TT / Falcon
① / GRAPH / DESSIN / ARTISDEM.TOS



Si vous connaissez PrismPaint, vous devez essayer Artis. C'est son digne successeur : avec de nombreuses fonctions supplémentaires, il conserve une interface à base d'icônes et utilise le plein écran pour visualiser les images.
Un programme très complet que vous pourrez tester avec cette version d'évaluation... Si vous en voulez plus, voyez ça avec Lexicor France !

Réf.: ST1238 1 x

GRAPHISME

EPS x CVG 1.0
ST / TT / Falcon
① / GRAPH / UTILS / CONVERT / EPSXCVG.TOS
Si le format CVG (Calamus Vektor Graphic) est très répandu dans le monde ST, il n'en est pas de même du format EPS. Ce dernier correspond au format Encapsuled Postscript. C'est un format très répandu sur Mac et PC.



L'intérêt de ce programme est qu'il permet de convertir les fichiers EPS vectoriels au format CVG. Un petit inconvénient est qu'il ne s'occupe pas des polices contenues dans un document.
Néanmoins, ce programme vous ouvre l'immense bibliothèque des ClipArt disponibles. Amateurs de P.A.O., il vous faut ce programme...

Fractals IV 4.50
ST / TT / Falcon
① / GRAPH / FRACT450.TOS
Encore un nouveau venu dans l'univers des fractales. Commençons par la mauvaise nouvelle : c'est en allemand. Mais pour le reste, c'est superbe, puissant et sous GEM comme il se doit. Ce programme ne se limite pas aux classiques Julia et Mandelbrot et sait même gérer en couleurs la représentation en trois dimensions des fractales, et c'est beau !
Ne m'en voulez pas, moi j'aime ! Il faut être amateur, c'est tout...

Ray Tutor
ST / TT / Falcon
① / GRAPH / DESSIN / RAYTUTOR.TOS
Un tout petit fichier texte en Anglais qui vous permettra de comprendre les bases pour utiliser RayStart. Évidemment, il vous faut Raystart, sinon ça ne vous servira à rien, mais alors à rien du tout, sinon à perfectionner votre Anglais !

Réf.: ST1242 1 x

UTILITAIRES

One Jack 1.0
ST
① / UTILS / ACCS / ONE_JACK.TOS
Un petit nouveau vient offrir une fonction qui manque à notre bureau : la possibilité de lancer un programme sans avoir recours aux touches de fonctions ou aux icônes. One Jack est un accessoire qui permet d'installer ses propres programmes dans une fenêtre.
Lorsque vous appelez One Jack, vous avez alors accès à tous vos programmes par un simple clic souris. Comme pour réussir cette prouesse le programmeur utilise des fonctions «pas très autorisées», ce programme ne fonctionnera pas sur d'autres machines que les ST !

UnARJ 2.41
ST / TT / Falcon
① / UTILS / COMPACT / ARCHIVES / UNARJ241.TOS
Voici le dernier né des gestionnaires d'archives au format ARJ. Celui-ci est très rapide. Pour le reste, c'est un classique du genre, si ce n'est que cette version fonctionne sur toutes les machines, ce qui n'était pas le cas de certaines versions précédentes. Pour l'utiliser facilement, n'hésitez pas à utiliser un shell du genre Two In One, c'est tellement plus pratique !

Coma 2.02
ST / TT / Falcon
① / COMMS / TERMINAL / COMA_202.TOS
Dernière version de ce shareware destiné à l'émission et à la réception de fax. Coma est compatible QFaxPro et tout fax créé à partir d'une application (Calamus, Papyrus, Gemview) par un driver de ce dernier pourra être envoyé par Coma.
Coma permet aussi de créer un fax à partir d'un ASCII et d'IMG en en-tête et pieds de page.
Cette version gère aussi la voix (voir avec certains modems)
Logiciel en anglais ou allemand.

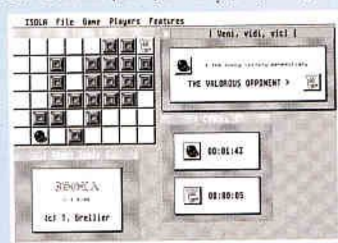
Réf.: ST1245 1 x

Jeux

Minds 1.1
ST / TT / Falcon
① / JEUX / REFLEXIO / MINDS_11.TOS
Encore un nouveau démineur sur Atari. Celui-là est sous GEM, possède un terrain de taille variable, et les briques sont en 3D du plus bel effet. Toutes les boîtes de dialogue sont dans des fenêtres, ce qui vous permettra de l'utiliser sous Multitos, et vous avez accès à un 'Cheat Mode', mais votre score en sera affecté. On ne va pas vous laisser tricher sans rien dire !

Storm Démo 0.81
ST / TT / Falcon
① / MUSIQUE / SNDTRACK / PLAYERS / STORM081.TOS
Voici la version de démonstration d'un nouveau soundtracker qui devrait être disponible avant la fin de l'année. Son interface graphique est entièrement sous GEM, et il affiche en temps réel les partitions ainsi que les effets affectés à chaque échantillon. Il n'est pas aussi puissant que le célèbre CMM, mais les concepts sont un peu différents, et il vaut bien un petit coup d'oeil !

Isola 3.32
ST / TT / Falcon
① / JEUX / REFLEXIO / ISOLA332.TOS
Un nouveau petit jeu très sympathique,



entièrement sous GEM. Le principe est de réussir à entourer son adversaire (humain ou ordinateur) de briques, sans se faire enfermer. Chaque joueur peut à tour de rôle se déplacer et poser une brique pour coincer son adversaire. Le premier qui bloque l'autre a gagné. Plusieurs niveaux de jeu contre l'ordinateur sont disponibles et on peut lui demander d'afficher sa «réflexion», histoire de voir ce qu'il nous prépare. Un petit jeu vraiment bien réalisé.

Réf.: ST1246 1 x

MUSIQUE

Digital Tracker 2.03
Falcon
① / MUSIQUE / SNDTRACK / PLAYERS / DTDEM203.TOS
Voici un programme pour les utilisateurs de Falcon. C'est un Soundtracker qui gère les fichiers aux formats MOD. Seulement un de plus ? Eh bien non, car ce dernier permet de jouer des fichiers MOD comportant jusqu'à 24 voies et exploite les capacités du DSP. Il permet aussi d'échantillonner ses propres samples pour les intégrer dans ses compositions.
Un programme très complet et français (Cocorico !) dont le suivi est assuré par l'auteur depuis quelques mois déjà, gage de qualité... Attention : taille décompactée > 800 Ko
Shareware français.

Réf.: ST1247 1 x

GRAPHISME

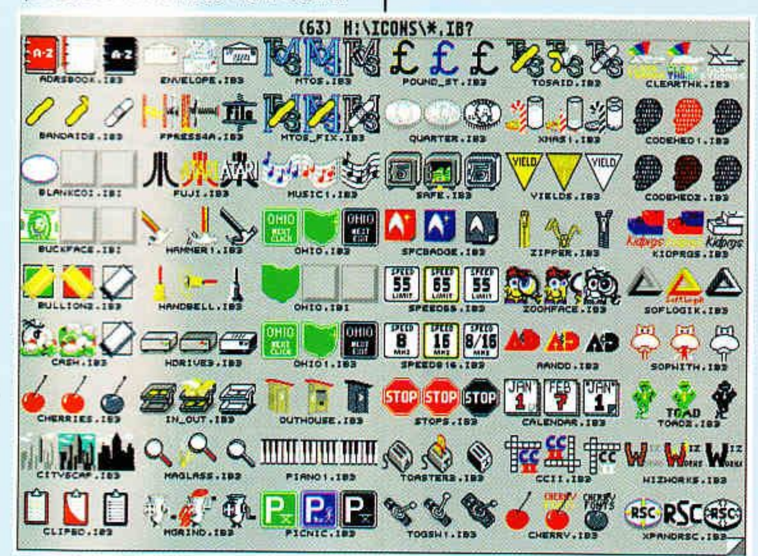
Dr. Bob's ICDRAW
TT / Falcon
① / GRAPH / UTILS / ICDRAWUP.TOS
Pour les fanatiques d'icônes couleurs, voici une petite collection d'utilitaires qui inclut : un éditeur, un version beta d'un programme qui permet d'augmenter le nombre d'icônes disponibles sur le bureau (Falcon seulement). C'est sous GEM, bien réalisé, et c'est livré avec une petite collection vraiment originale d'icônes. De quoi rendre tous les possesseurs de Falcon heureux !

Librairie MOD DSP 1.0
Falcon
① / MUSIQUE / SNDTRACK / PLAYERS / MODLIB.TOS
Si vous utilisez le Basic Hisoft, cette librairie est faite pour vous. Elle vous permettra d'utiliser toute la puissance du DSP disponible sur le Falcon pour jouer des modules soundtrack au format MOD. On peut ainsi appeler très facilement des routines pour jouer de la musique en tâche de fond. Une petite notice explicative en anglais est fournie et vous permettra de comprendre comment installer cette nouvelle librairie avec celles déjà existantes. Vive la musique !

Rez Fooler 1.2
Falcon
① / GRAPH / UTILS / REZ_FOLL.TOS
Vous êtes sans doute nombreux à ne posséder qu'un moniteur VGA ou une télévision, mais pas les deux. Et certains programmes fonctionnent sur l'un et pas sur l'autre. Ce petit programme va vous permettre de faire croire à votre Falcon avec moniteur VGA ou RGB, ou votre TV, que c'est en fait un moniteur RGB ou une TV. Il n'est pas garanti que cela marche avec tous les

programmes, mais cela fonctionne tout de même assez bien. Cela vous évitera d'investir dans un deuxième moniteur (ou TV !).

T4 Editor 1.1
Falcon
① / GRAPH / UTILS / T4EDITOR.TOS
Et encore un éditeur d'icônes couleur qui fonctionne en mode VGA. Celui-ci



ne sait rien faire d'autre, mais il le fait bien, avec une interface pur GEM. Il est limité à l'édition de 33 icônes afin de ne pas risquer de planter le bureau avec un fichier DESKICON.RSC trop volumineux. Pour le reste, il n'y a rien de plus à dire, c'est facile à utiliser, et c'est beau !

Réf.: ST1249 1 x

Utilitaires

Icônes couleur
ST / TT / Falcon
① / UTILS / SYSTEM / COLIC_1.TOS
Dans ces fichiers au format RSC sont conservés de nombreuses icônes couleur, animées ou non, et utilisables non pas comme le suggère le README sur le bureau à partir du TOS 2.06 mais sous Gemini ou sur Falcon. Un grand nombre de ces icônes viennent de Windows, et il y en a...

Réf.: ST1250 1 x



ÉDUCATIFS

J'apprends l'Allemand
ST / TT Coul
① / EDUCATIF / ALLEMAND.TOS
Fonctionnant sur ST et TT en moyenne résolution (et peut-être sur Falcon), voici un petit programme assez bien fait d'apprentissage et d'aide à l'allemand. Il permet de saisir ou d'afficher des mots (avec leur pluriel), des verbes et des invariables avec toujours la correspondance entre allemand et français. Des cours permettent également de comparer des textes en version française et allemande.
Comme il s'agit d'un shareware, cette version est bridée.
Logiciel français.

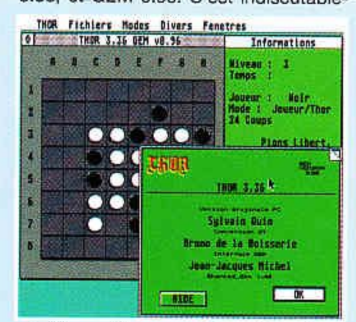
Out of this world
ST / TT / Falc Coul
① / EDUCATIF / OUTOFTHW.TOS
Out of this World, réalisé par JV Enterprises, est à la fois un jeu et un logiciel éducatif. Il consiste, une fois avoir repéré avec le tutorial le placement correct des doigts sur le clavier, à frapper le plus vite possible sur les touches correspondant aux lettres apparaissant à l'écran comme des vaisseaux ennemis de façon à les faire détruire par votre vaisseau.
L'idée est très bonne, la réalisation tout autant. C'est une des craqueries du mois.
Shareware américain, donc en anglais.

ST Globe 4.23
ST / TT Coul
① / EDUCATIF / STGLOBE.TOS
Voici un programme de découverte géographique pas mal du tout. Il permettra à vos chérubins de s'initier aux pays, capitales et fleuves, de découvrir quelques notions d'économie et de démographie. C'est joliment fait et, en prime, est livrée avec une version de démo de ST Globe 7.01.

Réf.: ST1254 1 x

JEUX

Gem Thor 0.96
ST / TT / Falcon
① / JEUX / REFLEXIO / GTHOR096.TOS
Un grand, grand Othello venant du PC, d'abord adapté en version non GEM (jusqu'à la 3.32). Le voici en version 3.36, et GEM 0.96. C'est indiscutablement le meilleur, avec Comp'Oth. Il est plus accessible car ses premiers niveaux sont plus abordables. Il est fourni avec une règle sous ST-Guide. JJ Ardoino est par ailleurs en train de porter le manuel d'initiation (règles, stratégie et tactique) sous le même ST-Guide. Ce manuel en hypertexte et en français sera très bientôt disponible. Biblio de parties sur le serveur (THOR_DBA.TOS). Logiciel et doc en français.



Magno - Ball
ST / TT / Falc Coul
① / JEUX / ACTION / MAGNOBAL.TOS
En voici un, de jeu très sympa. Il s'agit de pousser le palet dans le but de l'adversaire. Peut se jouer seul ou à deux. Faut être rapide sans être gorgé de café, attention à l'inertie. Le jeu est bien réalisé et nous aimons beaucoup. C'est fait par la bande de TOWERS (JV Enterprises).



Hector
ST Coul
① / JEUX / ACTION / HECTOR.TOS
Hector est un jeu de plateau très bien réalisé. Il rappelle un peu Lode Runner ou Space Panic, mais offre aussi d'autres combinaisons. Le graphisme est réussi, le son est sympa, le jeu est très jouable dès qu'on se familiarise avec ses principes.
Une réussite !
Le jeu est anglais et en Freeware. Pour quelques livres on pourra obtenir un éditeur de tableau avec manuel, et les sources.

Yukon C
ST / TT / Falcon
① / JEUX / REFLEXIO / YUKON_C.TOS
Release C de Yukon, petit jeu de réussite. Le graphisme n'est pas des plus extraordinaires, mais il reste agréable et Yukon est très jouable. Moniteur 640 x 400 minimum, mono et couleur.
Le principe consiste à faire le maximum de points à chaque réussite. donc si une partie ne perd pas trop de points, elle n'est pas vraiment perdue. Quant à en gagner une, accrochez-vous ! Programme en allemand, mais limpide.

Réf.: ST1255 1 x

JEUX

Medieval Chess
ST / TT / Falc Coul
① / JEUX / REFLEXIO / M_CHESS.TOS
Medieval Chess, réalisé par JV Enterprises (les auteurs de Towers) est un jeu reprenant la quasi totalité des règles des échecs, avec quelques règles supplémentaires... La plus importante de ces règles concerne la prise de pièce. «Prendre» une pièce donnera lieu à un combat singulier dans une arène, et il faudra faire preuve de sens tactique et de rapidité...
Encore une fois c'est joli, bien réalisé et plaisant à jouer.
Shareware en anglais.

Réf.: ST1256 1 x

JEUX

Towers (A) 1.1
ST / TT / Falc Coul
① / JEUX / AVENTURE / TOWERS_A.TOS
① / JEUX / AVENTURE / TOWERS_B.TOS
Le voici enfin ! Annoncé au téléchargement dans STMAG depuis plusieurs numéros, il faisait cruellement défaut. Towers est un gros jeu d'aventure inspiré de Dungeon Master. C'est beau, très bien réalisé, passionnant, c'est LE jeu du mois.



Compatible toutes machines 1 Mo mini (basse résolution ST), installable sur disque dur, ou bien jouable avec un ou deux lecteurs, il peut se jouer seul ou à deux.
Sur le serveur, il est réparti en deux archives, TOWERS_1.TOS et TOWERS_2.TOS, correspondant aux deux disquettes. Programme en anglais.

Réf.: ST1257 2 x



Bon de Commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes. Pour les produits de la Boutique vous vous référez au prix qui est indiqué.

Référence	Titre ou description	Prix
X X X X X X X	EXEMPLE	XX F
juillet '94	Frais de port	15 F
	Total	

ST ou PC

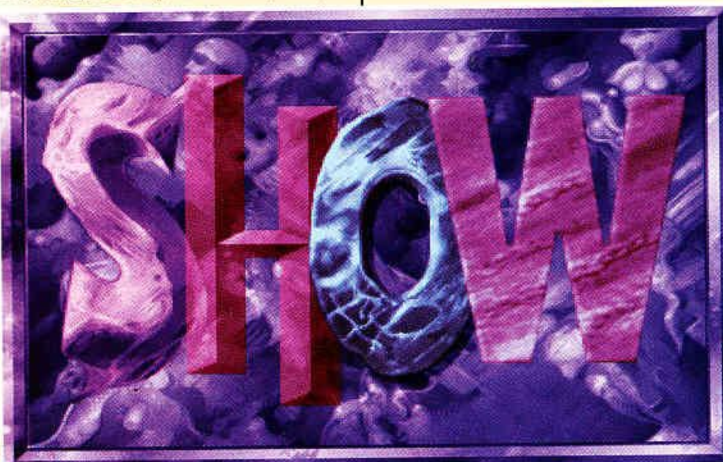
ATTENTION !
En cas de référence comportant plusieurs disquettes, vous devez multiplier obligatoirement 50 Frs par le nombre des disquettes !



Demos

SHOW de MAJIC 12 - 386 minimum
Le groupe Majic 12 nous propose là une des meilleurs démos sur PC. Les graphismes sont absolument superbes et utilisent une résoultion spéciale (320*240 en 256 couleurs). Les effets de rotation en plein écran sont parfaits. Les enchainement entre les différentes parties sont sublimes. Tous les effets habituels sont présents: rotozoom, plasma (splendide), tunnel de points, mapping.... Du grand art. Côté son, seuls les heureux possesseurs de la cartes Gravis Ultrasound pourront profiter de la musique, ce qui est de plus en plus fréquent du fait de la grande qualité de cette carte. A posséder !
/ demo / SHOW!.EXE





Réf PC1439 1x

Bon de Commande

Nom :	
Prénom :	
Adresse :	
CP :	
Ville :	
Pays :	

Les produits sont envoyés sous trois semaines. Les chèques sont encaissés seulement lors de la livraison. Si un produit est manquant, la livraison sera effectuée pour ne pas retarder l'envoi. Les produits ne sont pas repris. Seuls les disquettes DEFECTUEUSES sont ECHANGEES.

ATTENTION !

LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DE LA BOUTIQUE EST EN FRANCAIS. LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DU DP N'EST PAS TRADUITE.

Je règle ma commande par :

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ CCP

à l'ordre de : DISKIMAGE
135 rue du Fg St Denis - 75010 Paris
Signez ici s'il vous plaît :
....

Jeux

PINBALL DREAMS 2 PREVIEW - Toutes configurations
Voici une préversion jouable de la suite de Pinball dreams et Pinball fantasy.







Ces jeux de flipper sont LES références en matière de jeux de ce type sur ordinateur. Avec cette préversion, vous allez pouvoir jouer sur le premier niveau, ce qui vous permettra de vous faire une opinion sur la version finale qui sera à n'en pas douter excellente. Toutes les cartes sonores existantes sur le marché sont supportées.
/ demo / jouables / PDREAMS2.EXE

Réf PC1443 1x

Jeux

THE HORDE PREVIEW - 386 minimum avec 4Mo
Voici une préversion jouable du jeux The horde, qui va vous permettre d'apprécier l'extraordinaire qualité des



animations de la version complète. Vous êtes dans la peau d'un personnage qui doit protéger son village et le faire prospérer de différentes façons par les cultures, l'élevage... La réalisation graphique et sonore est vraiment splendide.

Réf PC1444 2x

Utilitaire Doom

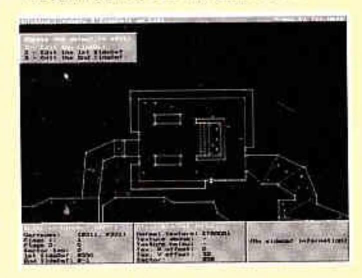
DOOM AUDIO STUDIO - Nécessite Doom
Voici le studio sonore pour Doom. Si vous voulez changez les sons du jeux, voila l'utilitaire qu'il vous faut. Pour chaque action (tir, ouverture d'une porte, cri...), un son est associé à un fichier Wav. Vous pouvez maintenant associé le fichier que vous voulez ! Vous trouverez plus de 100 fichiers déjà prêt en rapport avec les actions. Par exemple: Le cri de Chewbakka de la Guerre des étoile, les sas d'ouverture de Star Trek... Bref, de nombreux sons tirés de films très connus sont disponibles. N'hésitez plus car ce proramme est d'une simplicité enfantine à utiliser.

Réf PC1449 2x 

Doom

DOOM WOLF - Nécessite Doom
Avant de trouver DOOM, vous étiez surement un fan de Wolfenstein, le précedent jeux des gens de ID software. Avec ce programme, vous allez pouvoir remplacer les monstres de DOOM par les soldats de Wolfenstein. Vous retrouverez aussi les fameux cris et sons de ce jeux qui à connu sont heure de gloire. Voilà qui peut donner un nouvel intérêt à DOOM pour les nostalgiques. Simplicité enfantine à mettre en oeuvre.
/ !jeux / doom / WOLFDM_2.EXE

DOOM EDITOR UTILITY - Nécessite Doom
Voici un éditeur des niveaux de DOOM.



Vous pouvez tout manipuler: monstres, objets, munitions, position des murs, textures... Vos créations peuvent être sauvés dans des fichiers WAD (type de fichiers pour les niveaux) à part. Attention: Créer un niveau est une tache longue et compliquée. Le programme se gère à la souris.
/! jeux / doom / NEWDEU41.EXE

Réf PC1450 1x

Doom

DOOM EDITOR 2.6 - Nécessite Doom ENREGISTREE
Voici le top du top en matière d'éditeur de niveaux pour DOOM. ATTENTION: Ce programme est uniquement dédié pour DOOM enregistré (L'auteur a fait exprès de bridé son logiciel pour qu'il ne marche pas avec la version shareware). Vous disposez d'un éditeur intuitif sous Windows. Créer un niveau presque devient enfantin. Vous disposez d'aide pour vous permete de

commencer... Vous pouvez éditer les sons et les modifiez. Bref, génial !
/ !jeux / doom / DOOMED26.EXE

Réf PC1452 1x

Doom

NOUVEAUX EPISODES - Nécessite Doom
Voici 22 niveaux re-manipulées pour donner un nouveau souffle à ce formidable jeux que vous avez peut-être déjà terminé. ATTENTION: Quelques niveaux nécessitent que vous possédiez la version enregistrée de DOOM. Certains ne fonctionneront donc pas avec la version shareware.
/ !jeux / doom / DOOMNEW.EXE

Réf PC1451 2x

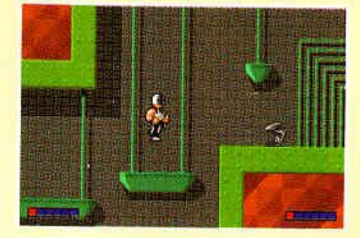
Accessoire

WIZ MANAGER 1.1d - Nécessite Windows 3.1
Avec ce logiciel, le gestionnaire de fichiers va disposer de ce qu'il lui manque cruellement: une barre d'icones configurables qui vous permet de ne pratiquement plus passer par les menus. De plus, vous disposerez aussi d'une pseudo ligne de commande pour exécuter des commande Dos directement. Possiblité d'imprimer l'arborescence d'une unité, d'obtenir des informations sur le système ou l'unité en cours d'utilisation... Très pratique et très convivial.
/!windows/utils/WIZMNGER.EXE

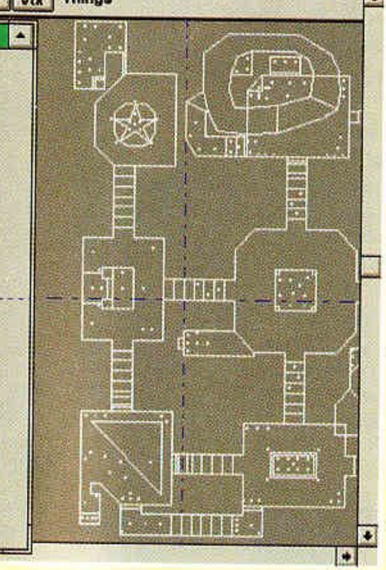
Réf PC1455 1x

Jeux

ELECTRO MAN - 386 minimum
Voici le nouveau jeux de plateforme Apogee Software dans lequel vous dirigez un personnage perdu dans une base spatiale à la recherche de munitions pour son armes et de différentes clés pour s'en sortir. Graphisme sympathique en 256 couleurs. Support des cartes Adlib et Sound blaster.
/ !jeux / action / ELECTROM.EXE



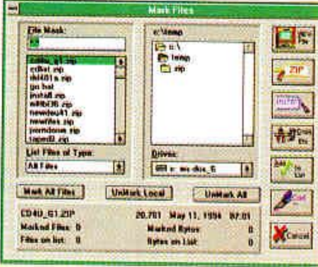




Réf PC1456 1x

Divers

NOISE MASTER 2.01 - Nécessite Windows 3.1 avec carte sonore
Voici un programme qui vous permet de manipuler vos fichiers Wav ou Voc. Ce qui est pratique, c'est de pouvoir charger plusieurs fichiers en même temps. La transformations Mono/Stéréo est disponible. Il est très simple de faire des montages rapidement. Des opérations simple sur la courbe sonore sont disponible (Changement de volume...).
!windows / utils / NM201!.EXE



ZIPMASTER 1.0 - Nécessite Windows 3.1
Voici un logiciel qui vous permet de directement manipuler le contenu de fichiers d'archives du type Zip. Out les classiques fonctions de création extraction de fichiers, vous pourre déplacez, détruire... les fichiers conte nus dans les archives. Le logiciel pe aussi remplir des fonctions du gestio naire de fichiers puisque les opération tel que le déplacement ou la copie pe vent s'appliquer aux fichiers qui ne so pas du type Zip.
/ !windows / utils / ZMW10.EXE

Réf PC1457 1x

Accessoires

KILLER 2.0 - Nécessite Window 3.1
Voici un programme qui vous permet d voir ce qui se passe dans la mémoir de Windows pendant l'exécution. Cel peut vous permettre de faire le tri dan vos DLL ou autres VBX qui se trouver dans le répertoire System.
/ !windows / utils / KILLER20.EXE

VB SYS BAR 1.1 - Nécessit Windows 3.1
Voici un logiciel qui vous permet d garder un oeil sur les ressources d Windows en cours d'utilisation, ains que sur la place disponible sur vos dif férentes unités. Vous pouvez installe une alarme sonore lorsque le niveau des ressources en cours d'utilisation atteint un certain seuil, ce qui peut vou éviter des blocages de la machine.
/ !windows / utils / VBBAR111.EXE

Réf PC1459 1x

NOTRE ADRESSE	DISKIMAGE - 135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris - Métro Gare de l'Est
OUVERTURE	Du Lundi au Vendredi de 14h00 à 18h30 - Samedi de 14h00 à 17h30
ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE	(1) 46 07 21 97 - Du Mardi au Vendredi 17h00 à 18h30 Ce numéro n'est mis en place que pour répondre aux questions concernant vos commandes



PC

'ds nbx jx PC. Prix à débattre.)emander Arnaud. Tél. : 48 96 79 88.

'ds ou éch sur PC : Rally Red Baron, ;ar & Driver, Chuck Yeager : 100 F. 'un ou 300 F les quatre. Cher aussi :ontacts. Vds divers mags : 100 F les !5. Demander Laurent. 'él. : 88 76 17 77.

;her contacts durables, rapides et ;érieux pour éch et ach sur PC, A500, 3NES, Neo Geo. Tél. : 49 65 36 38.

/ds barrettes Simm 1 Mo ou 4 Mo,)D + divers matos. Prix sympa. ;ontacter Mario. Echanges ›ossibles. Tél. : 48 31 21 40.

/ds Lands of Lore, Shadowcaster, 'rivateer : 100 F l'un. Ultimax : 150 F.)oom, Pinballfant, Dott : 50 F.)emander Florian. Tél. : 20 15 08 26.

;her sur PC, jx de rôle et simulation ainsi que barrettes mémoires 1 Mo, à ›as prix. Tél. après 20 h 00 au 10 75 03 89.

Cher contacts sur PC, Amiga. Poss news. Ach vieilles revues TBE. Tél. ou écrire à Foulon Stéphane : 11, rue Pierre-Lavergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68 65 05 40.

Vds jx orig : Populous II, Larry IV, Civilization, Monkey Island II, Indy IV, Avent, Lemmings II, Birds of Prey, etc. de 50 F à 150 F. Tél. : 43 47 54 80.

Vds jx PC 200 F l'un : Robinson Requiem (VF), Ultima VIII (VF) Pacific Strike, XWing, etc. Ecrire à Ollivier Jean-Luc : La Grande Plaine, Bât A, 3 bd des Amaris, 82100 Toulon.

Cher contacts pour éch sur PC. Envoyer liste, réponse assurée : Antoine Fabrice : 31, rue de Lattre-de-Tassigny, 68360 Soultz.

Vds jx PC : Alone II, Lands of Lore, XWing, Strike Commander, F15 III, Laura II : 150 F l'un. Dépt 85. Tél. heure des repas : 55 05 14 46.

Demon, Gateway to the Savage, etc. Tél. après 18 h 00. Demander Patrice. Tél. : 32 48 11 02.

Ech sur PC : démos + musiques (mod, mid, SM3) uniquement écrire à Barrett Marc : 2, rue de Bruxelles, 67000 Strasbourg.

Vds unité pour gérer les modes SVGA 256 couleurs en turbo Pascal. Tél. : 30 59 08 82.

Cher contacts pour éch de logiciel sur PC, rapides et sérieux. Envoyer liste à Pigaglio Lionel : Les Maurands, 84410 Crillon-le-Brave. Tél. : 90 65 90 92.

Vds direct PC : 790 F. Lands of Lore (150 F) + jx et utils. PC prix très bas. Contacter Jean-Yves de 18 h 00 à 19 h 30. Tél. : 99 50 99 88.

Vds jx PC : Alone Dark II, Monkey II, DDay, Lemmings, Day of Tentacle, compile Fun Radio III. Cherche Doom version complète. Tél. : 38 74 00 58.

Ech jx et utils sur PC. Tél. ou écrire : Zilavec Michael : 12A, impasse-Petavis, 59239 Thumeries. Tél. : 20 86 39 75.

Vds CD-Rom de jx. The Day of the Tentacle + Rebel assault + nbx shareware, utils et jx. Le tout : 400 F. Tél. : 48 26 14 43.

Vds Rebel Assault : 300 F ou éch contre autre CD. Tél. : 49 84 00 27.

Vds ou éch pour PC : shareware, Freewarek ; util, Ray Tracing Fractales ; jx, Doom, etc. Ecrire à Royer : 13, rue des Larris, 92190 Meudon. Uniquement format 3,5 pouces.

Vds 386DX33 + copro 387 + Ram 4 Mo + DD 250 Mo + 2 lecteurs + écran et carte SVGA + souris + Sound Blaster + joy + Dos 5.0 + nbx jx. Prix : 7 000 F. (Paris). Tél. : 45 45 79 53.

Ach jx sur PC : The Magic Candle III, The Legaly (VF) Wizardry 7 (VF). Ecrire à Fradin Stéphane : 43, rue des Landes, 44300 Nantes.

Ach jeux complets : XWing + Data disk Wing C + Privateer Frontier + Dune II. Faire offre à Bruno. Tél. : 64 41 60 40.

Vds disquettes 3,5 pouces, cause ach. Streamer VI ou avec jx. Vds 486 DX33, 256 Ko cache 4 Mo SVGA et 4000 1 Mo HD 17 Mo. Prix : 9 000 F à déb. Tél. : 83 53 31 78 (après 19 h 00).

Ach Second Front sur PC. Téléphoner au 41 21 646 33 05 ou écrire à Chappuis Patrick, chemin des Golliettes, 15 1032 Romanel, Lausanne — Suisse.

Vds jx : Ultima VII, The Manager, King Quest 6, Field of Glory, Shadow of the Comet, Day of the Tentacle... Prix : 200 F l'un. Tél. : 35 69 58 56.



AMIGA

Equipe de développement de jeux vidéo (Jaguar...) cherche graphistes et musiciens. Vous habitez sur Paris, vous êtes motivé alors passez de l'autre côté en téléphonant au 42 09 82 19 (répondeur).

Vds A500 Péritel + jx + souris + joy. État neuf : 1 700 F à déb. Contacter Hugues après 19 h. Tél. : 47 89 28 32.

Vds jx sur A500/600/1200. News et oldies aux prix le plus bas. Tél. : 68 41 33 98.

Vds A500 + 2 joy + souris + tapis + jx + bte de rgt + disq vierges. Prix : 2 750 F à déb. Demander Jérôme Tél. : 32 24 14 52.

Ach DD sur Amiga 60 Mo à 500 F. Si moins 4 Mo, je prends pour 300 F. Tél. : 20 87 86 25.

Vds câbles reliant toutes consoles sur un moniteur Amstrad, CPC, CPC + Amiga, Atari pour 105 F. Port compris. Demander Victor. Tél. : 69 89 28 98.

Vds jx Amiga : Beneath, Rome 92, Ween, Seek and Destroy, Kyrandia, Cap, Dune, Flashback, Theatre of Death... Tél. : 90 30 19 45.

Club sur Amiga cherche membres, débutants acceptés. Ecrire à Mallayeud, BP12, 62360 Condette.

Vds jx sur Amiga : Dango's Lai , Space Ace, etc. Nbx jx MD : de 120 à 250 F (Mickey et Donald, Quakshot, Sonic, etc.) ou 9 jx : 1 500 F. Si possible région Rhône Alpes. Cherche aussi Game Boy. Tél. : 74 00 33 91.

Vds nbx jx A500 et 1200. Demander liste à Teyssie Jimmy : 57, rue Laennec, 93700 Drancy ou téléphoner. Tél. : 48 32 27 29.



ATARI

Cherche contact sur ST. Echange Soundtracks (MOD), jx et util. Ecrire : Brotons Sylvain, ancien chemin de Barjos, 83470 Saint-Maximin.

Vds (dépt 38) 520 STE avec util + nbx jx + 3 joy. Prix : 1 800 F à débattre. Tél. après 19 h 00. Tél. : 76 53 95 23.

Vds Atari 1040 STF + souris + joy + nbx jx + logiciels. Prix : 1 200 F. Tél. : 78 48 03 49.

Vds Atari 520 STF + écran coul + souris + 10 jx. Prix : 2 500 F. Tél. entre 18 h 00 et 20 h 00 au 79 33 47 02.

Vds Atari STF 1 Mo + moni coul + imprim Citizen 120D + lect ext + joy + souris + nbx logi et jx : 1 800 F. Contacter Alain après 19 h 00. Tél. : 40 85 93 48.

Vds sur Atari 520 STE : Street Fighter II : 100 F et World Class Rugby : 50 F. Contacter Thomas. Tél. : 77 73 54 28.

Vds Falcon 4/65 Mo : 5 000 F, DD, plein de logiciels et de jx : Ishar II, Transartica. Contacter Jean-Luc. Tél. : 91 28 81 21.

Vds ST 520 2 Mo + lect ext + 400 jx et util + man + revues. Prix : 1 800 F. Port compris. (Carcassonne) Tél. : 68 78 83 10.

Vds Atari 1040 STF + moni coul + 2 lect + access + nbx jx et utils (avec notices). Le tout : 3 000 F. Tél. à Sylvain : 43 38 44 00.

Vds jx STE, TBE avec Sabre Jeam, Campaign, Fantastic World, Utopia B17, Eric Cantona, etc. Tél. après 20 h 00. au 31 34 59 10. Demander Philippe

DIVERS

Vds divers jx orig état impeccable. Liste et tarifs contre enveloppe timbrée à Mann Philippe : 27, avenue Fernando-Lefébvre, 78300 Poissy.

Vds ou éch News & Oldies. Tél. ou écrire à Swaenepoel Laurent : 1, allée Chateaubriand, 59115 Leers. Tél. : 20 75 13 15.

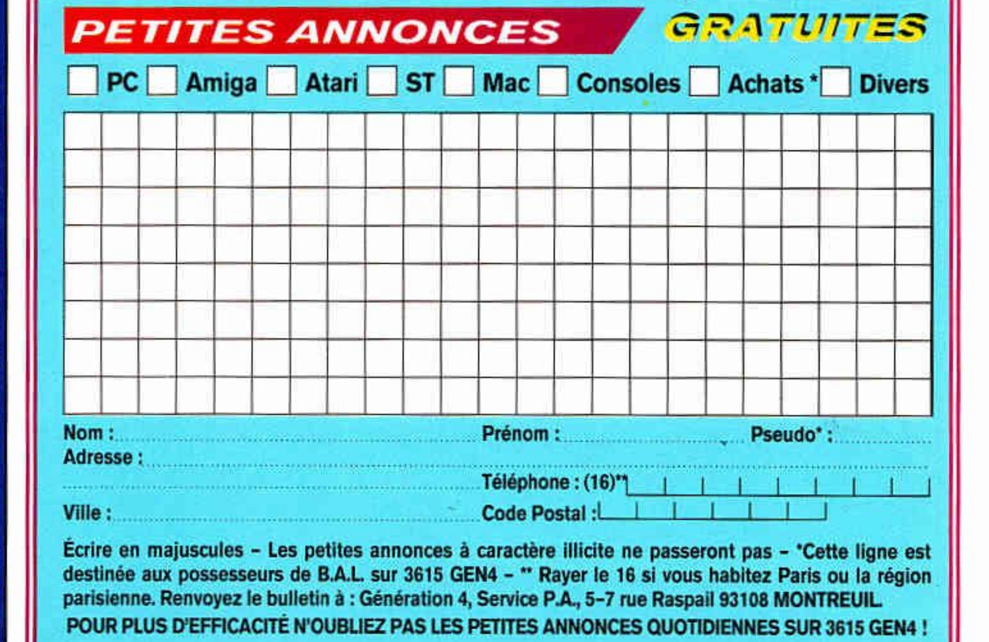
Ech ou Vds : 300 F : Zelda III contre F-Zero ou Tecmo Super NBA Basketball. Contacter Salvador après 18 h 00. Tél. : 23 83 20 24.

Vds jx NES : 2 Bionic Commando, Super Volley Ball, Castlevania, Mario et Dunck Hunt Zappeur : 200 F l'un ou 800 F le tout. Tél. : 49 90 05 73.

Vds Game Gear + Alien 3. Région 60 uniquement. Tél. : 44 86 61 07.



Index des annonceurs



PETITES ANNONCES GRATUITES

☐ PC ☐ Amiga ☐ Atari ☐ ST ☐ Mac ☐ Consoles ☐ Achats * ☐ Divers

Nom : .... Prénom : .... Pseudo* : ....
Adresse : ....
Téléphone : (16)** ....
Ville : .... Code Postal : ....

Écrire en majuscules – Les petites annonces à caractère illicite ne passeront pas – *Cette ligne est destinée aux possesseurs de B.A.L. sur 3615 GEN4 – ** Rayer le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne. Renvoyez le bulletin à : Génération 4, Service P.A., 5-7 rue Raspail 93108 MONTREUIL.

POUR PLUS D'EFFICACITÉ N'OUBLIEZ PAS LES PETITES ANNONCES QUOTIDIENNES SUR 3615 GEN4 !

Génération 4
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex France
Tél. : (33) (1) 49 88 63 63.
Fax : (33) (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Rédacteur en chef : Didier Latil.
Rédacteur en chef adjoint : Olivier Canou.
Secrétaire de rédaction : Gilles Sauer.
Rédacteur : Thierry Falcoz et Yann Renouard.
Ont participé à ce numéro : Michel Houng, David Lichentin, Anne-Karine Denoble, Aurélien Vachette.

RÉDACTEURS GRAPHISTES
Maquettiste : Frédéric Cauchy et Sophie Lahaxe.
Chef du service PAO : Frédéric Levesque.
Infographie, flashage, vidéo et retouche : Jean-Pierre Carreira, Cédric Chabrely, Lionel Michel, Laurent Filippi, Céline Gontier, Carol Gregg, Laurent Langeron, Philippe Martin, Loïc Le Goff, Olivier Monbel.

PUBLICITÉ
Antoine Harmel assisté de Katia Rouxel.
67, rue Robespierre, 93100 Montreuil
Tél. (33) (1) 48 59 13 14.
Fax : (33) (1) 48 59 01 60.

FABRICATION : .
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé assisté d'Isabelle Dubuc.
Assistantes de fabrication : Mireille Mugneret, Nadine Debard.
Service lecteur : Françoise Billegas et Yolaine Huet.

DIFFUSION, VENTES
Responsable : Olivier Le Potvin -TE 73-. Tél. : 49 88 63 75.
Responsable du marketing direct : Christine de Gandt.

MARKETING
Directeur commercial & marketing : Lionel Pillet assisté de Céline Legrain.

TÉLÉMATIQUE
Greg André, Jacques Caron, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Éric Lebette, Laurent Poupet.

ADMINISTRATION ET COMPTABILITÉ
Responsable d'administration : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag.
Chef comptable : Leila Aïthabib assistée de Nadia Sahel.
Comptables : Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients), Patrick Vendendriessche (fournisseurs).

DIRECTION ÉDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

ABONNEMENT
11 numéros : 299 F. Étranger : 380 F.
Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 16 (1) 43 42 00 60.

Génération 4 est une publication de Pressimage, SARL au capital de 1 000 000 francs.
Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex France.

Commission paritaire : N° 69731 — ISSN 09878700X — Dépôt légal 3e trimestre 1994.

Ce numéro est constitué de 5 cahiers de 3[…] pages, de 4 pages de couverture et d'un encart abonnement-coupon disquette en page 98.

HOT-LINE DISQUETTES
Pour tout problème concernant vos disquettes de démos défectueuses, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.



MAXI SOUND 16 et MAXI SOUND CD 16 :

TOUT pour briser le silence de votre PC !



MAXI SOUND 16

Spécialement adapté pour toutes vos applications sonores ludiques et professionnelles, il inclut :

la carte sonore 16 bits multi-interfaces

+ la paire d'enceintes stéréo

+ le microphone

= seulement 849 F TTC !



MAXI SOUND CD 16

Conçu pour vos applications multimédia ludiques et professionnelles, il contient :

la carte sonore 16 bits multi-interfaces

+ le lecteur de CD-ROM double vitesse Sony®

+ la paire d'enceintes stéréo

+ le jeu sur CD-ROM MYST

= seulement 1990 F TTC !



Carte sonore 16 bits multi-interfaces, qualité CD

- Enregistrement et restitution des sons échantillonnés en stéréo sur 8 ou 16 bits et de 4 à 48 KHz
- Synthétiseur de musique FM stéréo
- Contrôle des volumes réglable
- **Triple interface CD-ROM : Panasonic/ Sony / Mitsumi**
- Interface midi full duplex et port jeu
- Livrée avec ses logiciels pour l'enregistrement, l'édition et la lecture de fichiers .WAV, .MID, CD audio...
- Compatible Wave Blaster et KorgWave Upgrade

Lecteur de CD-ROM Sony® CDU-33A

- **Double vitesse** : taux de transfert de 300 Ko/s
- **Compatible CD-Photo multi-sessions Kodak**, CD-XA
- Interne
- Capacité de stockage : 682 Mo
- Temps d'accès moyen : 320 ms
- Mémoire cache : 64 Ko
- Prise stéréo de sortie casque avec contrôle de volume réglable
- Sortie audio stéréo
- Au standard MPC niveau 2. Aux normes HIGH SIERRA et ISO 9660

Enceintes stéréo amplifiées amagnétiques

Bénéficiez d'une restitution sonore de qualité avec ces haut-parleurs stéréo 4 watts se connectant sur votre carte sonore.

- Circuit d'amplification pour améliorer les effets sonores stéréo
- Protection magnétique pour éviter les interférences
- Potentiomètre de volume
- Bouton de sélection mode "direct" ou "booster" (amplification des sons graves)
- Possibilité de connexions en entrée : baladeur, lecteur de CD...

MYST, l'évènement en matière de jeu sur CD-ROM !

Vous devrez faire preuve d'imagination et d'intelligence pour trouver quelle catastrophe a tout fait disparaître de cette île étrange !
MYST est un véritable chef d'oeuvre, d'une qualité graphique et sonore encore jamais atteinte sur CD-ROM !

Microphone dynamique uni-directionnel

Enregistrez votre voix ou tout autre effet sonore pour vos applications multimédia !

- Impédance : 600 Ohms+/- 30%
- Sensibilité : 74+/-3 dB
- Réponse en fréquence : 100-10 000 Hz

Distribué par :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY Fax : 99 08 94 17
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71



Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation sur MAXI SOUND 16 ☐ MAXI SOUND CD 16 ☐, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Nom...Prénom...

Société...

Adresse...

....CP.................

Ville...Tél...

**Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE**